videogame
& COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI

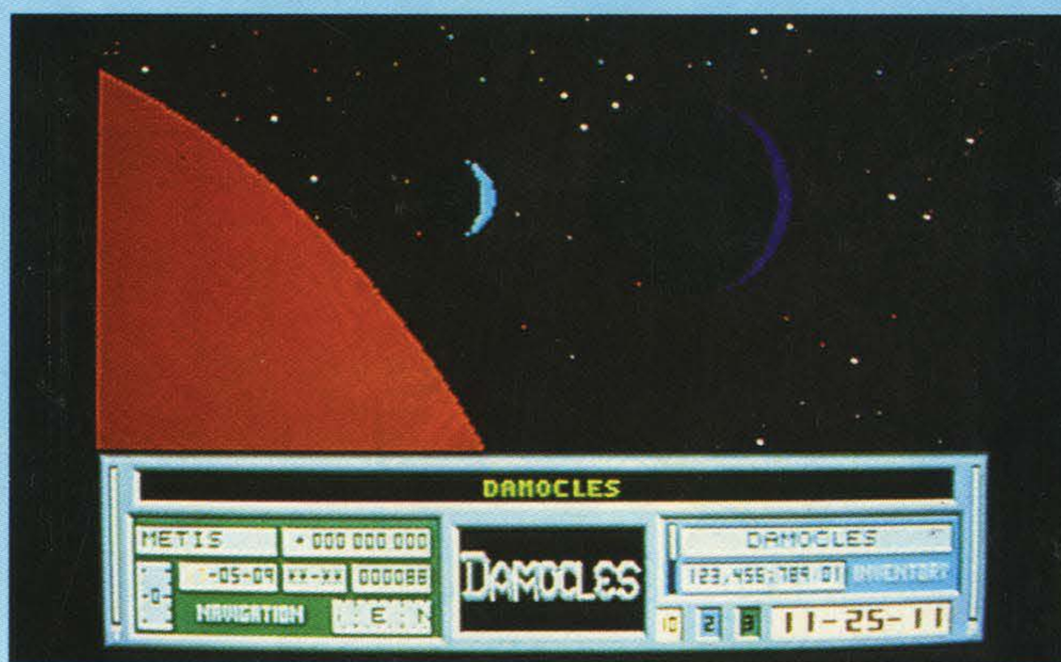
28 FEBBRAIO 1991
ANNO IV N.4
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

Continua la saga Novagen firmata da Paul Woakes

I dischi scenario di Damocles

Si prolunga l'attesa per i dischi missioni di DAMOCLES dei quali siamo riusciti ad entrare in possesso. Si tratta ancora di "versioni - beta", vale a dire prototipi quasi ultimati, ma non ancora destinati alla commercializzazione. Nel primo troviamo un totale di cinque nuove missioni che sviluppano, sempre nello stesso environment del gioco base, numerosissimi aspetti celati e nascosti appositamente da PAUL WOAKES. Nel secondo invece il mondo di DAMOCLES viene ulteriormente sviluppato ed ampliato per offrire altre dieci missioni, impegnative. Prestissimo per AMIGA.



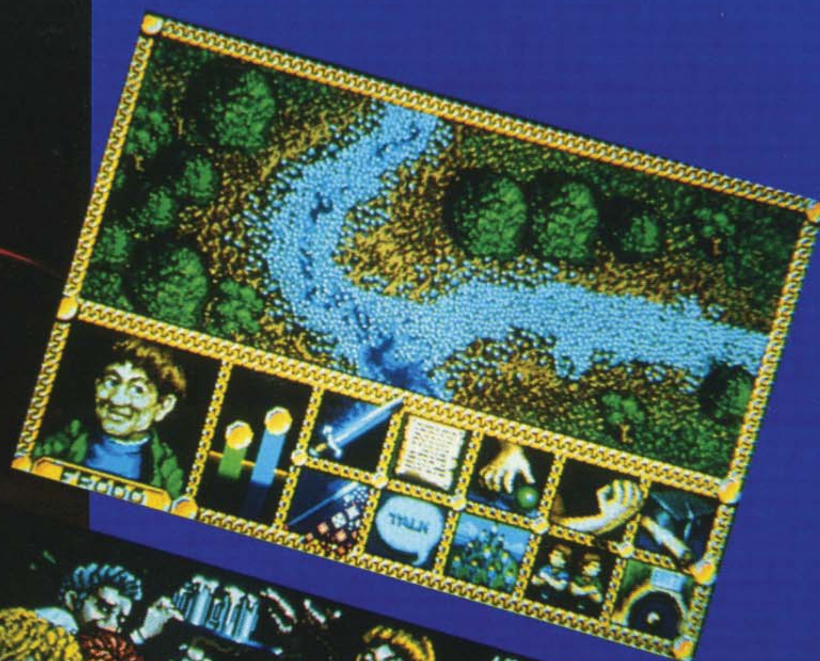
Risolto in esclusiva!

Altered Destiny non ha piu' segreti!



Anche una delle più originali ed innovative adventure recentemente prodotta dalla ACCOLADE, da oggi non ha più segreti per tutti i lettori di VG & CW. Risolta grazie all'apporto costante dei nostri imbattibili esperti e alla continua collaborazione della ACCOLADE anglosassone. Il programma, un classico gioco d'esplorazione tridimensionale, é disponibile per PC a Lit. 65.000 ed é distribuito dalla C.T.O. di Bologna.



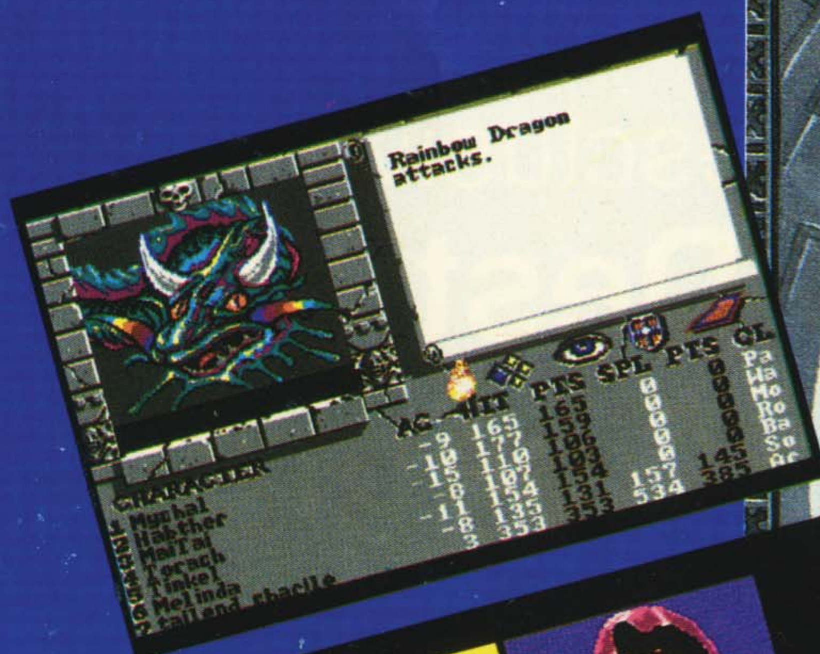


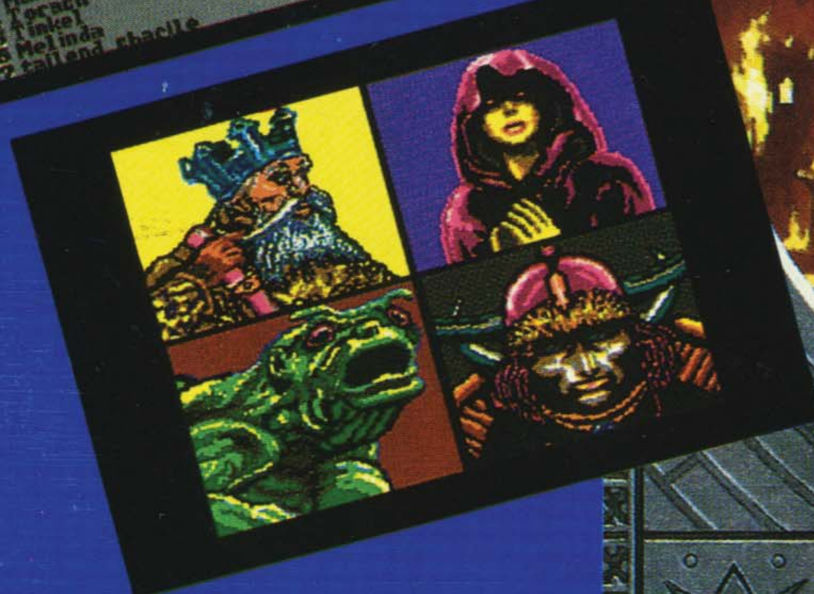


Disponibili per PC
Istruzioni in italiano









C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 **- Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% In copertina: LORD OF THE RINGS BY EA

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91

CRUISE FOR A CORPSE è la nuova adventure dinamica prodotta dalla DELPHINE e marchiata US GOLD. Sulla scia dei precedenti FUTURE WARS e OPERATION STEALTH, lo stesso, interattivo sistema di gioco viene applicato alla singolare vicenda dell'ispettore Dussentier. Questo, imbarcatosi sul panfilo del suo amico magnate Niklos Karaboudjan lo trova morto ammazzato dopo poche schermate. Parte allora un'indagine a la Hercule Poirot, vissuta in decie e decine di locazioni, frammezzate a sezioni arcade. Novità interessante è l'incremento della grandezza degli sprite contenuti nel gioco, nonchè un sensibile miglioramento dell'impostazione grafica. Sarà tradotto in italiano per Amiga, ATARI ST e IBM PC.

Se volete ottenere ciò che vedete nella foto del salotto ver..., ehm, digitalizzato, non dovreste far altro che acquistare la nuova buffer card prodotta dall'Amiga Centre Scotland a "sole" 1800 sterline! L'Harlequin, questo il nome della nuova espansione hardware, permette di gestire un buffer a 24/32 bit in grado di produrre immagini con risoluzioni multiple (fino a 910x576 punti) in pAL o NTSC, con overscan completo e la bellezza di oltre 4096 colori. Se ne volete sapere di più telefonateci in redazione o contattate direttamente l'Amiga Centre Scotland a questo numero: 031-5574242.

BOMBJACK non è mai morto, a dispetto di tutti coloro che lo hanno dimenticato! Lo conferma la ELITE che ha appena finito e messo in commercio MIGHTY BOMBJACK, versione definitiva per 16 e 8 bit delle "balzellose" avventure dell'eroe mascherato "bombarolo". Diciassette livelli di gioco con ben 250 schermi ci aspettano dunque per regalarci ore ed ore di indiavolata ed "esplosiva" giocabilità platform. Prestissimo per AMIGA, ATARI ST, PC e CBM64.

Come promesso la IMAGE WORKS ha quasi terminato la versione computerizzata (per CBM64/128, ATARI ST, AMIGA e IBM PC) di RITORNO AL FUTURO 3, altrimenti denominato nei paesi anglosassoni come BACK TO THE FUTURE 3. Realizzato sulla scorta dei passati insuccessi della saga, BTTF3 si dovrebbe presentare molto più giocabile e divertente dei suoi predecessori. Marty torna dunque indietro nel tempo fino al selvaggio West, per salvare l'inseparabile Doc da morte certa, ad opera dell'irriducibile antenato di Biff. Una vicenda complessa che viene fedelmente riproposta in molte fasi arcade dotate di ottima grafica e stupendi effetti sonori. Prestissimo in Italia!



Mighty Bomb Jack by Elite



Ritorniamo al futuro per la terza volta!



Il salotto di VG & CW!

Carissimo Mirko, innanzitutto le doverose presentazioni; mi chiamo Enzo, ho 24 anni e da Gennaio del 1990 sono un felice possessore di un Atari 1040 STf. Dopo un lungo periodo di attesa, sono riuscito dunque a rendere felice quel bambinone che alberga dentro di me. Non sono molto attratto dai cosiddetto "picchiaduro", che riescono a provocarmi principi di orchite dopo appena cinque minuti che ci gioco; sono al contrario un appassionato di simulazioni, sportive e non, ma soprattutto di adventure; e proprio su una adventure da te risolta vorrei porti alcune (diciamo pure parecchie) domande, alle quali spero avrai la gentilezza (e la pazienza...) di rispondere. Il gioco in questione è DUNGEON MASTER nel quale, nonostante le tue dettagliate mappe, sono rimasto inchiodato al sesto livello. Andiamo con le domande.
1) Sono partiti con il seguente quartetto (ancora miracolosamente integro); Hank the Fearless, Azizi Johari, Wuuf the Bika, Tiggy Tamal. Che te ne pare? E' un buon assemblaggio oppure ho raccolto i peggiori "bidoni" del lotto?
2) Aggeggi come il "Rabbit's foot", la "Cross af Eberardth" e la "Gem of Ages" (Queste ultime due collane raccolte nel quinto livello), sono di qualche utilità=
3) In riferimento alla fotocopia n.1, punto A; sto diventando pazzo! Come diavolo si fa per far rimanere alzata quel cavolo di grata in modo da poter prendere la chiave?
4) In riferimento alla fotocopia N.1, punto b; premendo i quattro tasti sono riuscito a far aprire il muro finto, ma ho la sensazione di aver dimenticato qualcosa. puoi dirmi la corretta sequenza dei tasti?
5)In riferimento alla fotocopia N1 punto C; all'incirca in questo punto si sente il "click" di una pedana nascosta e si spalanca un muro finto. Ho provato a posare in quel punto ogni sorta di oggetto, ma non riesco a tenere aperto quel muro.
6) In riferimento alla fotocopia N.1, punto D; per superare questi due teletrasporti bisogna... batterli sul tempo oppure c'è un altro sistema?
7) Quando è consigliabile utilizzare le seguenti spells; impronte, Zo Kathra Spell, tenebre, lampo, invisibilità?
Come hai potuto vedere, ho allegato anche le fotocopie dei livelli dal settimo al quattordicesimo; se vi sono dei punti particolarmente complicati, ti pregherei di indicarmeli.
Adesso, visto che, non contento di spaccarmi la testa su Dungeon Master, ho acquistato anche CHAOS S.B., alcune domande anche su quest'ultimo.
1) Ho letto che CBS richiede DM; in che senso? Per le istruzioni oppure ad un certo punto va inserito il dischetto di DM?
2) Posso utilizzare dei personaggi di DM su CSB? Se si, in che modo?
3) Qual'è il sistema migliore per sbarazzarsi delle armature e dei colossi di pietra? E, cosa essenziale, come si ammazzano i draghi? Mi sono scocciato di farmi far fuori l'intero quartetto in un sol colpo!
4) Quegli strani buchi per terra da cui scaturiscono fiamme rossonere, sono i fuochi fatui? Ne ho trovati a bizzeffe nel D.D.D. salendo dal settimo livello di NETA, ma della "Vorpal blade" nemmeno l'ombra. Oltretutto, non riesco ad uscire dal D.D.D. se non utilizzando la corda per calarmi in qualche botola, dato che non ho ancora capito il meccanismo delle botole e del transporter.
5) Domanda da due miliardi; esiste una tecnica particolare per portare a termine DM e CSB? In parola povere; COME HAI FATTO?
6) Questa non c'entra un tubo; che computer possiedi?
Fine della domande. Beh, penso sia ora di chiudere. Questa lettera è un vero papiro e se sei riuscito a giungere fino alla fine, devi avere una pazienza considerevole; se poi vorrai anche rispondermi, al tuo confronto Giobbe diventa isterico.
Ti saluto anticipatamente,
ENZO MARIOTTI FIRENZE

Caro Enzo, ti ringrazio per la lettera e di questo inizio di corrispondenza che spero abbia un seguito.
Non ti preoccupare se hai 24 anni e ti senti un bambinone; qui in redazione abbiamo tutto più o meno la tua età quindi puoi ritenerti in buona compagnia e poi, risolvere un'avventura non è affare da bambini, ma giocare con i picchiaduro si.
Sono contento quando ho la possibilità di conoscere una persona che condivida le mie stesse passioni come in questo caso quella per le avventure e quindi con piacere che rispondo alle tue domande.
1) Il quartetto va bene a patto che continui ad esercitarlo facendo incantesimi; lanciando roba, e picchiando duro i nemici. In questo modo accrescerai il livello d'esperienza del quartetto.
2) Alcuni oggetti come quelli che indichi hanno un'impronta relativamente scarsa per la soluzione di D.M.
3) Prova a tirare la leva che fa comparire il transporter e a tirare in quest'ultimo una scatola magica verde (MAGIC BOX)
4) Se hai aperto il muro finto, prendi la chiave.
5) Lascia stare. Non é importante.
6) Hai proprio ragione, devi riuscire a sincronizzarti con i transporter. Un consiglio che ti posso dare è quello di alleggerirti il più possibile.
7) L'incantesimo impronte lo puoi usare quando il dungeon può diventare complicato da seguire.
Lo Zo Kathra spell lo devi usare per liberare la POWER GEM nel 14mo livello. Tutti gli altri incantesimi puoi usarli quando vuoi.
Non posso indicarti tutti i punti difficili di DM ma quando ti trovi in difficoltà scrivimi pure.
Chaos Strikes Back
2) In CBS puoi usare il salvataggio di DM e usare il tuo quartetto per giocare.
3) il sistema migliore è usare il CHOP di una spada o di un'ascia.
4) Si. Per uscire da D.D.D. devi aver recuperato le quattro chiavi di NETA, Ku, PAS DAIN.
5) Semplice: ho cominciato.
6) Atari ST 1040. Olivetti PCS 286. AMIGA 2000. Fine delle risposte. ciao
MARCHESI MIRKO VIA DIAZ 67 20062 CERNUSCO S/N MI

Spettabile Redazione, vi scrivo per ringraziarvi di avermi mandato gli arretrati che avevo richiesto.
Alcuni motivi per i quali spedisco questa lettera:
1) Voi avete scritto che solo sul secondo episodio di DRAGON'S LAIR sono apparse le frecce indicatrici.
Quasi esatto, ma non del tutto! Nel primo Dragon's Lair, infatti, si illuminano gli oggetti nella direzione esatta (esempio: si illumina un oggetto a sinistra, premere il joystick verso sinistra, e così via), solo per il fuoco...
2) Non ho ancora acquistato TIME WARP, perchè volevo chiedervi se vale 7 dischi (lasciando perdere la giocabilità, lo so già che non esiste)!
3) Di nuovo chiedo quanti numeri comprende DUNGEON MASTER. Voi dite dal N. 4 novembre 88 al n.3 aprile 89,quanti numeri sono?
Grazie per le risposte.
MAURO PIRODDA CAGLIARI

Caro Mauro,
1) Hai ragione, ma noi parlavamo proprio ed esclusivamente di freccione indicatrici, che forse anche un cieco avrebbe potuto vedere!
2) Vale la pena di acquistare Time Warp alle seguenti condizioni: essere un patito di questa saga poco interattiva e, magari, possedere almeno un terzo drive esterno, se non un hard disk!
3) I numeri con la soluzione di Dungeon Master sono 5 . CIAO!!!

Spett. redazione sono un ragazzo di 17 anni amante dei Computer ed è la prima volta che vi scrivo, volevo innanzitutto complimentarmi per la vostra rivista che purtroppo ho avuto modo di conoscere solo recentemente. La trovo infatti molto interessante e ben curata, anche se, forse, potreste ampliare la pagina dei "consigli..". Presupponendo inoltre che sono possessore di un compatibile IBM con grafica VGA ad alta risoluzione, vorrei porvi alcuni quesiti:
1) Esiste un trucco per avere carburante infinito in "F15 STRIKE EAGLE"? e per avere energia illimitata in "TARGHAN"?
2) Esiste la versione per compatibile IBM di "Golden AXE"? Se si, a chi mi posso rivolgere per l'acquisto?
3) "AMOS" esiste anche per compatibili IBM? e "Teenage Mutant Ninja Turtles"?
Vi saluto e vi ringrazio anticipatamente per l'eventuale pubblicazione.
ORLANDELLI MATTEO FIDENZA

Caro Matteo,
1) Non esistono trucchi, per quanto ne sappiamo, per Strike Eagle. nè per Targham.
2) Golden Axe per IBM PC è in arrivo dalla Leader (0332 / 212255).

3) AMOS è realizzato esclusivamente per Amiga, se no si chiamerebbe forse PCOS! Per Teenage non sono previste versioni IBM. Ciao!!!

Spett. redazione, da un paio di mesi sono un felice possessore di un AMIGA 2000.
Prima di porvi la mia domanda voglio farvi i complimenti per la vostra rivista.
Ultimamente ho acquistato THE IMMORTAL (EA) sono arrivato alla fine del secondo livello e mi sono fermato li perchè non sò dove mettere le tre gemme per passare di livello.
Vi saluto e complimenti di nuovo per la vostra rivista
DOMENICO CARUSO BOLZANO

Caro Domenico,
se riesci a tener duro ancora qualche numero potrai consultare la nostra soluzione esclusiva di The Immortal. Rimani in ascolto!!!

Gent. Redazione sono un ragazzo di 12 anni posseggo un C64.
Vi volevo fare delle domande:
1) Esiste un trucco per NINJA TURTLES per il 64?
2) Esiste un trucco per GOLDEN AXE per il 64?
3) E di DRAGON NINJA?
4) E di F1 manager?
5) E di GHOSTBUSTERS 1 e 2?
6) Uscirà mai CHASE HQ per il 64
Vi prego aiutatemi!
AH! Complimenti per la rivista!
Avete una pagina videotel?
CRISCUOLO ANTONIO GORIZIA

Caro Antonio,
alla tua richiesta di trucchi non possiamo far altro che rimandarti ai prossimi numeri. Tutti i cheat mode ed i trucchi vari, possibili ed immaginabili, verranno infatti sempre pubblicati su VG&CW. Seguici costantemente!
Chase HQ per CBM64/128 è in arrivo!
Le pagine Videotel non ci interessano più di tanto! Ciao!

Spett.le redazione di VG&CW sono un neo-possessore di un PC 286 (VGA) e sono, o meglio ero uno di quelli che ogni mese o ogni quindici giorni vuotava l'edicola sotto casa comprando quasi tutte le riviste di computer. Ora invece sono uno dei milioni che compra solo VG&CW. Volete sapere il perchè?
Semplicemente perchè siete i migliori e, le vostre recensioni mi soddisfano molto.
Dopo questa presentazione, dovrei porvi alcuni quesiti.
1) Qual'è la miglior scheda musicale per il mio PC? Eventualmente il prezzo e dove posso reperirla.
2) Cosa ne pensate di DR.DOOM REVENGE per PC dato che sono interessato a comprarlo?
3) Secondo voi la miglior avventura di ruolo qual'è?
4) Avventure tipo Indiana J. e Zack M. mi appassionano molto e devo dire che sto' per delle ore appiccicato al video per tentare di risolvere questi due Supereccezionali Games. Avendo terminato Indiana J. (senza soluzione) cosa mi consigliereste come eventuale altro acquisto da fare? Ho saputo che la LUCASFILM ha prodotto THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND: è un gioco valido da acquistare, su quale numero è la recensione di questo game?
5) Conviene Acquistare Hard Drivin'?
6) E lo Stunt Car Racer?
7) Cosa ne pensate del mio PC?
Spero che non mangiate la mia lettera dopo averla letta.
P.S. Continuate così: siete i migliori.
NICCOLAI GIAIME FIRENZE

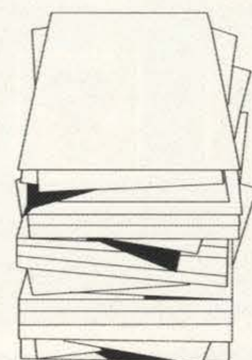
Caro Niccolai (è giusto scritto così? - lo abbiamo copiato pari, pari dalla tua firma!), innanzitutto grassssssie 10000000 per i complimenti: immodestamente parlando, era ora che i lettori di tutt'Italia si rendessero conto di ciò che stanno sfogliando.
1) La scheda musicale migliore, relativamente al rapporto prezzo/prestazioni, è sicuramente la Sound Blaster. Costa 355.000 (IVA esclusa) ed è sicuramente disponibile presso MEGABYTE, Via Castello 1 - Desenzano Del Garda (BS). Tel. 030/9911767.
2) Bellino, ma non troppo. C'è sicuramente di meglio, visto che il PC non è esattamente nato per videogiocare (ma per "avventurare" e simulare!).
3) La saga dei Bard's Tale (EA), Lords Of The Rings (EA) e WARLORDS (SSG / EA).
4) Compra al volo The Secret Of Monkey Island: è davvero stupendo (e tradotto in italiano dalla C.T.O.). La recensione è apparsa sul numero 20 dell'ottobre 1990.
5) No, è orrendo. Per i simulatori di guida su PC è decisamente migliore VETTE (Spectrum Holobyte / Mirrorsoft), importato dalla Leader.
6) Stunt Car Racer invece è un gran bel gioco, a patto di possedere un joystick.
7) La configurazione del tuo PC ci sembra abbastanza valida: gli manca solo la SOUND BLASTER!!!!
Ciao!

Spett.le redazione di VG&CW, sono un Vostro fedelissimo lettore ed è la seconda volta che vi scrivo. Vi ringrazio per aver pubblicato la mia precedente lettera sulla VOSTRA ottima rivista, quindi passo a porvi dei quesiti. L'AT basato sul 286 che futuro ha? E' una mia impressione oppure è spacciato soprattutto sul fronte dei giochi? Un coprocessore matematico (potendoselo permettere) contribuirebbe a risollevarlo dalle tenebre in cui sta cadendo? Il coprocessore deve essere per forza uguale alla frequenza di clock del microprocessore montato sulla scheda madre? Il dubbio mi è sorto in questi giorni, vedendo le recensioni di giochi come WING COMMANDER, TEST DRIVE III, KING?S QUEST V, SPACE QUEST IV; MECHWARRIOR ecc. i quali, secondo il parere di molte riviste del settore, necessiterebbero "almeno" di un 286 a 16Mhz. Vuol dire quindi che i possessori di "poveri" AT a 12Mhz, HD e VGA sono condannati a vedere animazioni lente e scattose? O peggio sono destinati a NON VEDERE alcuni giochi e programmi che richiedono macchine più potenti?
Bene ho finito di annoiarvi, quindi gradirei le risposte ai miei quesiti, magari ripubblicando la mia lettera sulla Vostra. rivista. Mi sembra infatti di esporre un problema nuovo, soprattutto diverso dalle solite diatribe fra Amighisti ed Ataristi.
Vogliate gradire distinti saluti.
LUIGI PALLINI ATRI

Caro Luigi,
l'acquisto di un coprocessore matematico per un AT 286 (che è già spacciato - conviene buttarlo alle ortiche al più presto e beccarsi un bel 386!) non credo possa agevolarti particolarmente. Esso infatti non aumenta la velocità di esecuzione del microprocessore montato in scheda madre, ma si limita a sveltire le fasi di calcolo intraprese dalla CPU. Se tu ti occupassi di CAD le cose cambierebbero, ma per godersi appieno giochi come quelli da te citati l'unica soluzione è proprio quello di acquistare un 3866 con velocità in MHz superiori alle 20 unità.
I giochi comunque risultano godibili anche a partire da 8 MHz, come del resto consigliano le etichette appiccicate ai programmi originali. Ad ogni modo, scusa la ripetizione, cerca di cambiare computer al più presto; una configurazione tipo? Un 386 a 33 MHz, un HD da più di 40 Mega (l'ideale sarebbe oltre i 100 Mega), un drive del formato che preferisci, una Sound Blaster ed un VGA a 512 K RAM. Aggiungi mouse e Joystick e sarai a posto! (Povero salvadanaio però!!!). I tuoi quesiti, come tutti quelli degli altri lettori, sono sempre nuovi. Del resto nessuno nasce "imparato" e noi siamo qui proprio per rispondere a qualsiasi quesito. Ciao!

Salve, mi chiamo Matteo Topazzini, programmo giochi in prevalenza statici, avete presente solitari cinesi, Master Mind ecc.., vorrei sapere come posso fare per poter vedere pubblicato uno dei miei giochi, anche solo un listato, o al massimo poter leggere un commento su di essi.

Caro Matteo (particolarmente succinto, ma chiaro!),
per ottenere ciò che chiedi sarebbe forse meglio vendere i diritti delle tue produzioni a qualche software house italiana o straniera e poi inviarci una demo giocabile o addirittura il programma finito. Parlare di un gioco e recensirlo implica una successiva, lecita richiesta dei lettori che, non potendo trovarlo nei negozi, se lo dimenticherebbero alla svelta, mentre noi ci faremmo una brutta figura. Se comunque desideri un parere o un consiglio relativo alla miglior strada da seguire per vedere pubblicate le tue creazioni, telefonaci pure in redazione. Ciao!



I TRE PICCOLI PORCELLINI SI DIVERTONO

C&C - C.T.O.
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

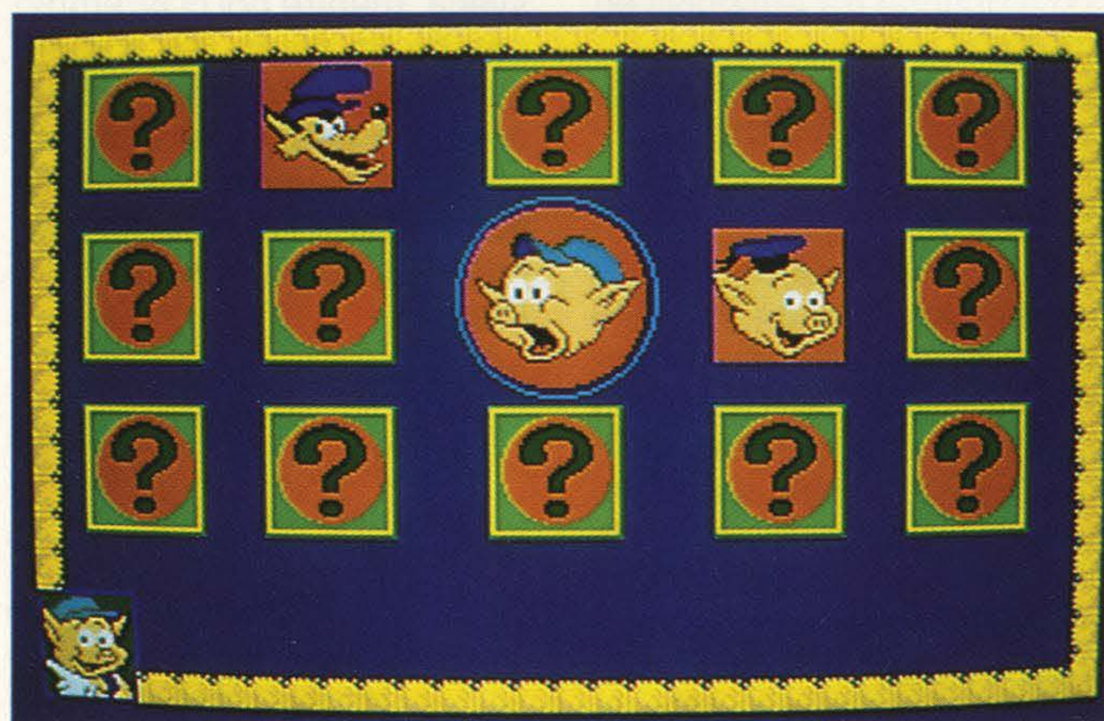
Sempre per Amiga ecco un'altro bel programma applicativo, indirizzato all'insegnamento dei meccanismi logici per i più giovani utenti. La nostra storia inizia perciò con il classico "C'era una volta in un piccolo paese..." e prosegue con l'entrata in scena di uno dei più famosi trii delle fiabe, portato alla ribalta dalla magica penna di Walt Disney. Gli eroi della vicenda sono Timmi, Tommi e Gimmi, alias i Tre Piccoli Porcellini, che si divertono in una radura nel bosco, dimentichi della onnipresente minaccia del Lupo cattivo. Quest'ultimo infatti è alla perenne ricerca di un metodo per catturare i tre rosei e paffuti "bocconcini" tra tramutare in una pantagruelica festa per la propria pancia. Gimmi tuttavia, vero e propria "mente" del trio, decide di costruire una casetta a prova di lupo, coinvolgendo i fratelli pericolosamente scanzonati e scriterati!
La fiaba si sviluppa allora attraverso dieci attività indipendenti che prevedono giochi e quiz di logica, tutti gestibili attraverso joystick o mouse. Il giocatore deve infatti: localizzare il lupo in ogni schermata, identificare dei profili di ombre cinesi, ricostruire un puzzle che illustra la casa di paglia (10 pezzi), memorizzare è individuare coppie di immagini, nonchè raggiungere la casetta di legno percorrendo un labirinto. C'è poi da ricostruire un puzzle di altre dieci tessere, memorizzare altre coppie di immagini, spesso associate a parole ed infine divertirsi con qualche altro rompicapo ricostruibile, di difficoltà incrementata. Qualsiasi attività riuscita viene evidenziata da un porcellino sorridente, col pollice rivolto verso l'alato in un cerchio verde. Un porcellino arrabbiato segnala l'opposto. Una volta terminata, o interrotta volontariamente un tappa in caso di insuccesso, il bambino si trova con lo schermo itinerario. Un disegno animato tratteggiato gli indica di passare ad una tappa successiva e un puntino intermittente indica il luogo in cui arriva.
Il gioco viene dunque autoguidato dall'elaboratore che si improvvisa ottimo "maestro". L'aspetto grafico del programma è ovviamente tutto "fumettoso" e rapisce il giocatore fino dalle prime schermate. I Tre Piccoli Porcellini... e perciò un ottimo pacchetto didattico autosufficiente, realizzato per un target di utenza da 4 a 6 anni. Un prodotto caratterizzato da un'altissima interattività, caldamente consigliato a chi non vuole che il proprio figlioletto continui a "drogarsi" di shot'em up e sterili arcade.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









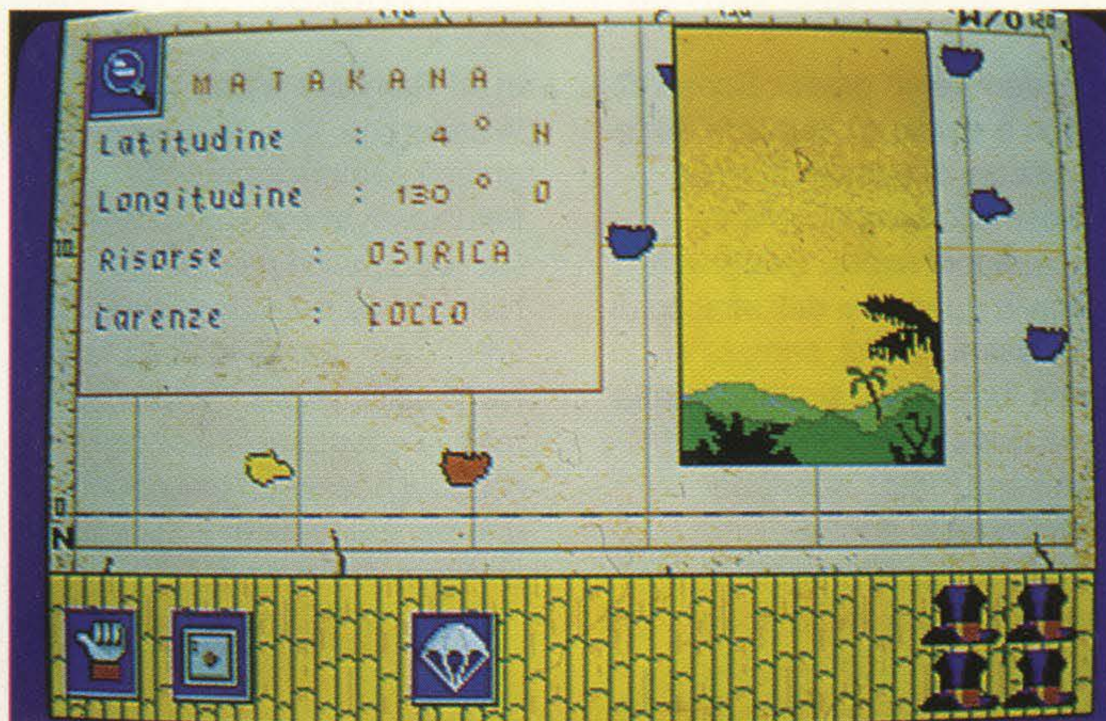
PAPERON DE' PAPERONI E LA RICERCA DEL TESORO

C&C - C.T.O.
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

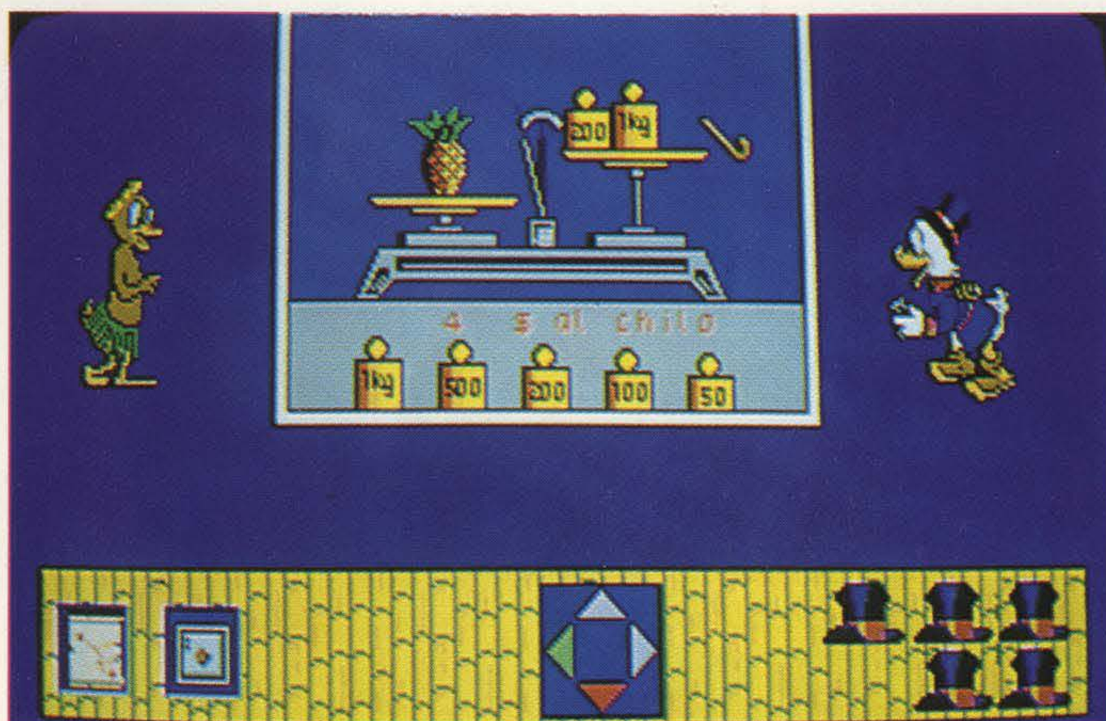
Arrivano finalmente anche per Amiga gli stupendi programmi didattici realizzati dalla Cocktel Vision in collaborazione con C.T.O. che li traduce interamente in italiano. Parliamo allora del simpatico Paperon De' Paperoni che parte in una indiavolata caccia al tesoro (ci mancherebbe altro, da un tipo come lui!!!) realizzata a guisa di libro d'avventure interattivo per i più piccoli utenti Amiga. Ci sono infatti da esplorare una ventina di isole di un arcipelago del Pacifico, cercando di spendere meno soldi possibile e guadagnarne a più non posso! Sarà dunque una buona occasione per i bambini da 9 a 12 anni per perfezionare le loro conoscenze di matematica ed economia base.
Nel corso di questa esotica avventura avranno in fatti modo di vendere o comprare derrate alimentari da un'isola all'altra nel momento migliore, per mezzo di monete o banconote. Inoltre potranno apprendere i primi rudimenti di "gestione di un bilancio", vale a dire, contrattare il prezzo ottimale, valutare ciò che hanno perso o guadagnato e verificare anche lo stato del loro conto. Le isole sono chiaramente di vario tipo: disabitate, residenziali, popolate da pescatori o agricoltori, ecc. Il tutto porta dunque ad una sceneggiatura di base particolarmente complessa e multiforme da cui scaturisce un livello di interesse decisamente alto. Il programma è completamente gestito attraverso mouse, joystick ed icone e perciò offre un sistema di interazione particolarmente immediato, dedicato al tipo di utente più insofferente e disattento come appunto il ragazzino di una decina d'anni di età.
Graficamente parlando questo Paperon De' Paperoni è un simpatico fumettone dinamico in grado di rapire piacevolmente l'attenzione di grandi e piccini in egual misura. Simpatico e senza dubbio centratissimo l'accompagnamento sonoro che illustra magicamente ogni singola fase del programma. Paperon De' Paperoni gira su qualsiasi modello Amiga con un minimo di 512 K RAM. Il primo, almeno in ordine cronologico, di una lunga serie di programmi educativi che finalmente riescono a raggiungere le finalità previste ed intese in quest'ambito, attivando dinamicamente ed intelligentemente il target d'utenza che può spaziare dai singoli utenti a vere e proprie classi scolastiche, seguite eventualmente da un adulto. Un prodotto d'eccezione.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!







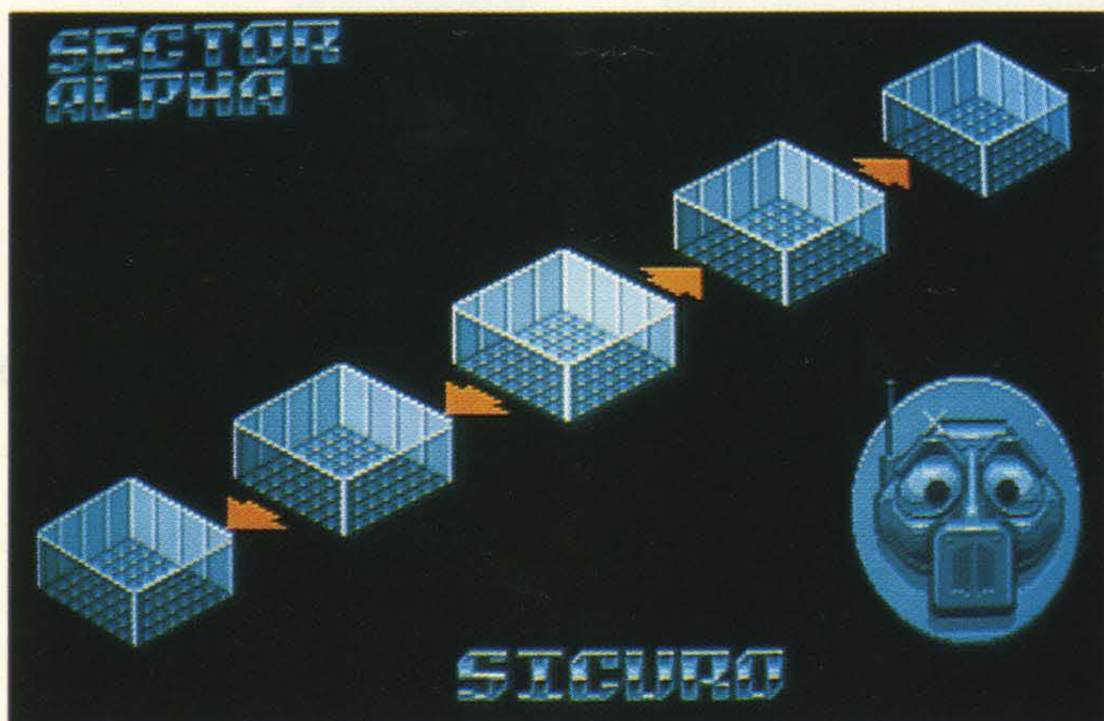


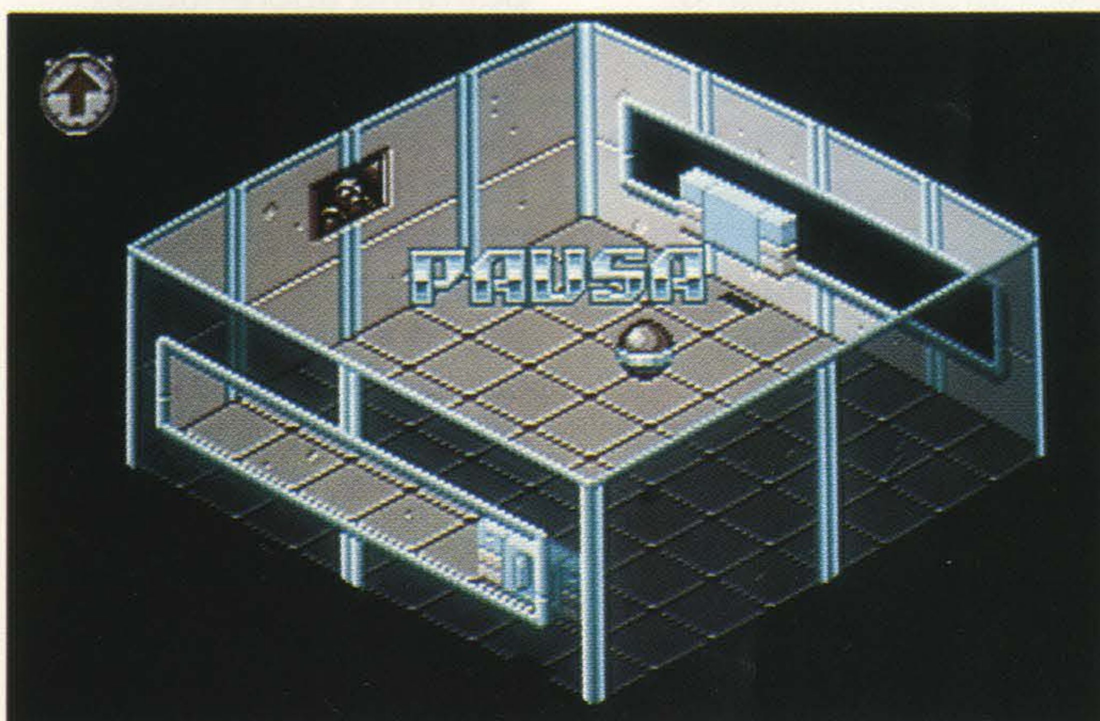
BOTICS

KRYSALIS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Prendete Arkanoid o persino il recente Masterblazer, inseritelo in una bella "confezione" di pixel a la Speedball, spruzzateci su un po' di grafica tridimensionale e guardate il tutto da una prospettiva a quarantacinque gradi (ai miei tempi di diceva Assonometria Cavaliera!!). Ecco uscire da questo strano miscuglio l'ultimo arcade firmato Krysalis. Si tratta, l'avrete ormai capito, di una specie di tennis futuribile dove i contendenti si lanciano una sferetta d'acciaio nel tentativo di raggiungere la fessura alle spalle dell'avversario, altresì identificabile come meta o porta da goal. Il gioco parte nel mezzo di una specie di arena composta da cinque "stanze"; un po' come avveniva in Projectile bisogna infatti continuare a segnare fino a ridurre l'avversario nell'ultima stanza dove si potrà decretare la sua sconfitta (con tanto di schermata all'uopo!). Il tutto viene introdotto da una serie di schermate molto simpatiche dove u commentatore robotizzato ci introduce a questo nuovo "soccer" del futuro. La difficoltà maggiore consiste nel riuscire a prender dimestichezza con il nostro "portiere" (che si tramuta in sbarretta metallica meglio di Mazinga) spostandolo all'uopo senza lasciare sguarnito neanche un millimetro quadrato di porta. Ben ottanta sono i livelli di gioco nei quali ci si potrà avventurare in un tipo di competizione ahimè troppo ripetitiva e monotona. Botics è infatti un game che possiede una minima carica di interesse e, da qui, una ridottissima longevità. Simpatica la grafica e gli effetti, ma tutto ciò non basta.

Val. Globale: 6





CAR-VUP

CORE DESIGN
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AT/ST
PREZZO: LIT. 29.000

Dopo il fiasco di Corporation, che comunque nel Regno Unito ha venduto una cifra inverosimile di copie, la Core Design prova a dire la sua nel campo degli arcade stile coin-op. Nasce allora Car-Vup un giochetto tanto semplice, apparentemente, quanto accattivante e divertente. Si tratta di una specie di Pac-Man o Lady Bug a quattro ruote dove una simpatica automobilina deve percorrere, balzo dopo balzo, un dedalo di piattaforme cosparse di tesserine "energetiche". La grafica strettamente "cartoon" viene in soccorso ad un tema alquanto scontato, rivisitandolo completamente e rendendolo particolarmente accattivante. Arnie, la nostra simpatica macchinetta, percorre ben 48 livelli, raggruppati in sei sezioni con vari "temi" grafici. Scopo del gioco è quello di "riparare" tutte le sezioni di queste strambe autostrade semplicemente passandoci sopra. Bisognerà tuttavia guardarsi dall'attacco di moltissimi nemici, sempre in tema fumettoso, scatenati dalla furia quasi omicida di tale Capitan Grimm, acerrimo nemico della nostra quattroruote. Numerosi sono i bonus che appaiono sotto forma di oggetti e letterine varie, proprio nella migliore tradizione di un Rainbow Island o Wonderboy. In virtù di una grafica sempre più ricca, entusiasmante e sbarazzina, Car-Vup riesce a catturare l'attenzione del videogamer di tutte le età stregandolo al video. Nervi saldi, joystick ancor più robusti e tanta abilità sono i requisiti necessari per godersi uno dei più originali e completi platform a sedici bit.

Val. Globale: 8,8





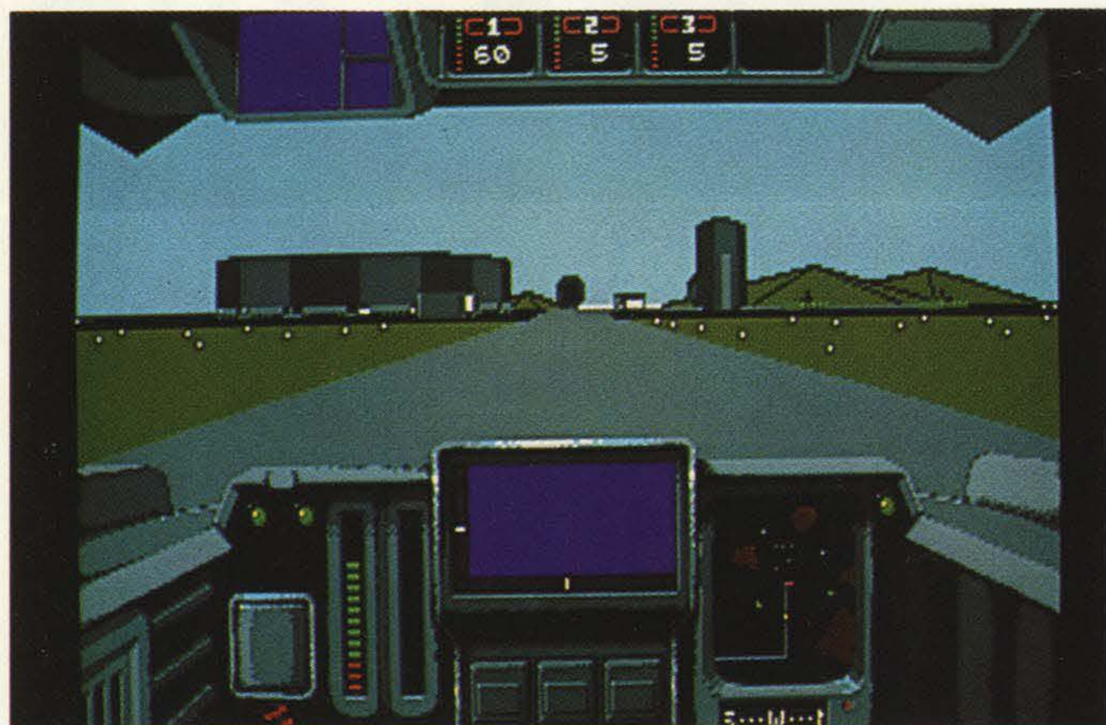
BATTLE COMMAND

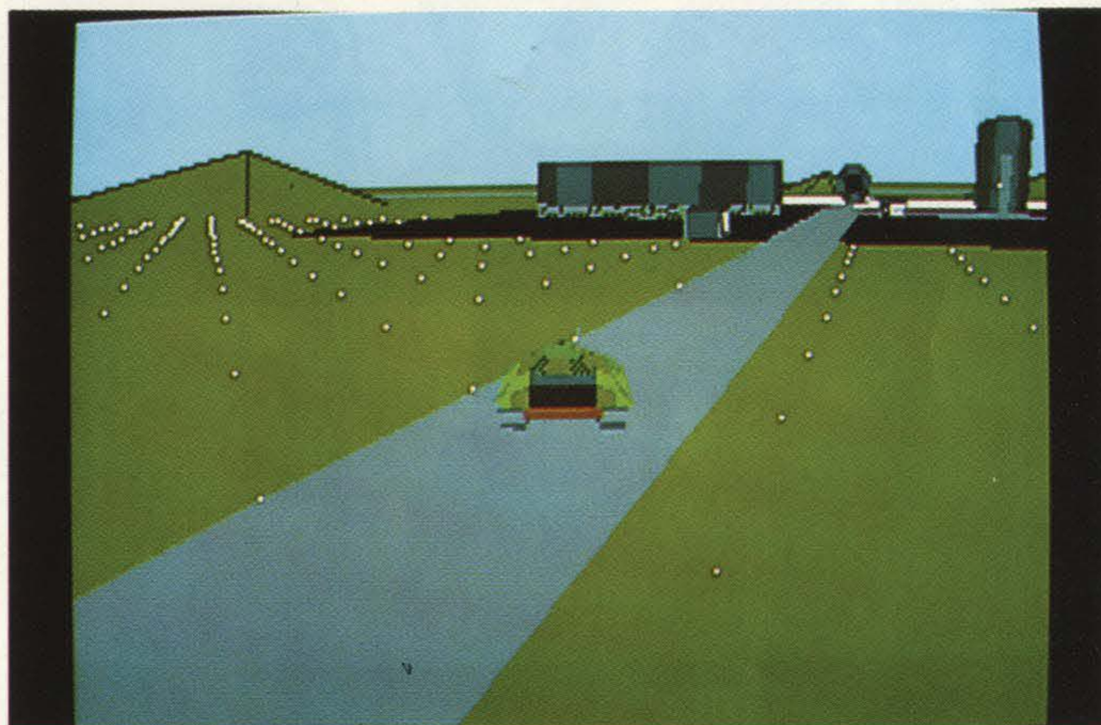
OCEAN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

Siamo nel futuro, un futuro forse non troppo remoto dove l'emisfero nord combatte una guerra devastante e globale contro quello sud. Dopo ben dieci anni di sanguinoso conflitto, la situazione bellica mondiale ha raggiunto un devastante punto d' equilibrio senza vincitori e vinti, ma caratterizzato da un numero impressionante di armi e attrezzature d'offesa, impegnate costantemente durante innumerevoli mini-conflitti ovunque.

Le forze nordiste hanno tuttavia messo a punto un nuovo carro da battaglia, denominato Mauler, che, in mano a gente esperta come tutti i giocatori di BattleZone e Stellar 7, dovrebbe contribuire sensibilmente a sbloccare la situazione e portare alla vittoria globale. All'interno del nostro tank eccoci allora all'opera in ben sedici, complicatissime missioni di guerra, "viste" da numerosi punti d'osservazione che impiegano l'ultimo ritrovato in fatto di programmazione a vettori solidi. In un gioco che sta a metà tra Battlezone e Voyager e che potrebbe essere considerato il Fighter Bomber "cingolato" salta infatti all'occhio la stupenda realizzazione grafica che impiega altissime descrizioni, molti particolari ed un "refresh" dello schermo degno di particolari lodi. Le armi a nostra disposizione sono molte e vanno impiegate attraverso un esclusivo controllo via mouse/joystick basato su icone e una manciata di comandi chiave. In sostanza Battle Command è un game tutto azione, realizzato con altissimi livelli di realismo ed interazione. Una scelta perfetta per gli amanti delle simulazioni giocose, dotate di ottima grafica e... poco manuale!

Val. Globale: 8,3





LINE OF FIRE

US GOLD
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

La US GOLD è riuscita nell'impossibile impresa di convertire per il sedici bit più "amato dagli italiani" il più rivoluzionario shoot'em up arcade targato, manco a dirlo, Sega. Trasportare in un solo disco programma tutta l'emozione, l'azione, la grafica e l'animazione del degno erede della saga di Operation Wolf, non è infatti stata cosa semplice, tenendo conto che il risultato finale è veramente eccellente. Ci dobbiamo semplicemente limitare a togliere qualche sprite "di troppo" (se no saremmo proprio al bar!), sfoltire le frame e, come al solito, impugnare il più saldo joystick che abbiamo per poterci godere questa stupenda esperienza di gioco. Scopo della missione di uno o due marines che mangiano pane e Uzi ogni dì, è quello di penetrare all'interno di una roccaforte di terroristi e, falciando vite a più non posso, recuperare una letale arma segreta appena sviluppata. Line Of Fire è sviluppato su ben otto livelli di attacco frontale, ad un nemico terribilmente numeroso ed agguerrito, durante i quali potremo impiegare armi e mezzi vari (jeep, gunboat, ecc.). Il nemico sfoggia per l'occasione elicotteri, carri armati, aerei e pattuglie di assaltatori degni di un vero Rambo, per cui c'è poco da scherzare, vista, non per l'ultima, l'estrema esiguità di vite a disposizione. E' proprio qui che Line Of Fire fa un po' acqua, in quanto l'estrema difficoltà lo rende adatto solo alla limitata schiera di smanettoni indefessi. Senza un trainer non lo finirete mai!!! Volete provare a smentirci?!

Val. Globale: 7,9





SHOCKWAVE

DIGITAL MAGIC
AMIGA

Ci troviamo in un arcipelago, eletto come caposaldo opposto all'ennesima invasione aliena. Nei panni di leader delle forze difensive terrestri, dovremo sviluppare il nostro precario insediamento logistico, aumentando la nostra potenza d'attacco, in modo da respingere il nemico. Shockwave si sviluppa allora come una sapiente ed insolita miscela tra strategia e tipico gameplay arcade, sviluppando inaspettatamente un altissimo grado di interazione. Nella sezione tattica dovremo posizionare e gestire pozzi petroliferi, fabbriche belliche, miniere ed avamposti vari, amministrando un budget iniziale, incrementabile a seconda del nostro successo in battaglia. In particolare, ognuna delle suddette installazioni, provvede a fornirci carburante, armi e materie prime per alimentare la resistenza e, in poche parole, permetterci l'acquisto e l'impiego di caccia sempre più sofisticati e potenti. Nella fase action infatti ci troviamo di fronte ad una specie di After Burner di altissimo livello e di stupendo impatto grafico, combattuto appunto a bordo della nostra navetta d'attacco, lanciata contro pattuglie e pattuglie di alieni. Realizzata con grafica solida tri-di e con uno scrolling terribilmente omogeneo o veloce, questa fase di Shockwave merita di essere eletta come fiore all'occhiello dei videogame per Amiga. Giocando esclusivamente con il mouse ci si può tuffare dentro, godendosi un'insolita esperienza di gioco. Il sonoro è senza dubbio curato e "devastante". Shockwave è un programma che nessuno dovrebbe perdere, se non altro per la stupenda giocabilità subordinata ad un succinto e chiarissimo manualetto di istruzioni.

Val. Globale: 8,8





GAZZA'S EUROSOCCER LIVE

ACTIVE MINDS / EMPIRE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Dopo moltissimi tentativi di imitazione, il più bel videogame di calcio, il Kick Off tanto per intenderci, ha finalmente un degno concorrente. Si tratta del nuovissimo Gazza's Eurosoccer Live, scritto dalla Active Minds e commercializzato dalla Empire. A dire il vero, questo prodotto si oppone direttamente al Player Manager Anco, in quanto accomuna superbamente la classica sfida arcade ad una approfondita e altamente realistica simulazione manageriale. Il game viene sviluppato su base "settimanale", organizzata nel contesto di una Superleague che comprende ben 48 tra le migliori squadre europee. Sedici sfidanti umani al massimo possono competere. Lo scrolling è insolitamente orizzontale (da destra a sinistra e viceversa), ma la giocabilità è la stessa di Kick Off. La sezione manageriale è sviluppata ad icone che permettono di gestire e valutare i vari budget, l'acquisto di giocatori da un "parco" di quasi 2000, nonchè le squalifiche, gli infortuni e gli allenamenti. Il tutto è condito dai preziosi consigli di Paul-"Gazza"-Gascoigne che appare anche in veste di commentatore sportivo alla fine del primo tempo. Un gioco stupendo, veloce, completo e altamente realistico.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





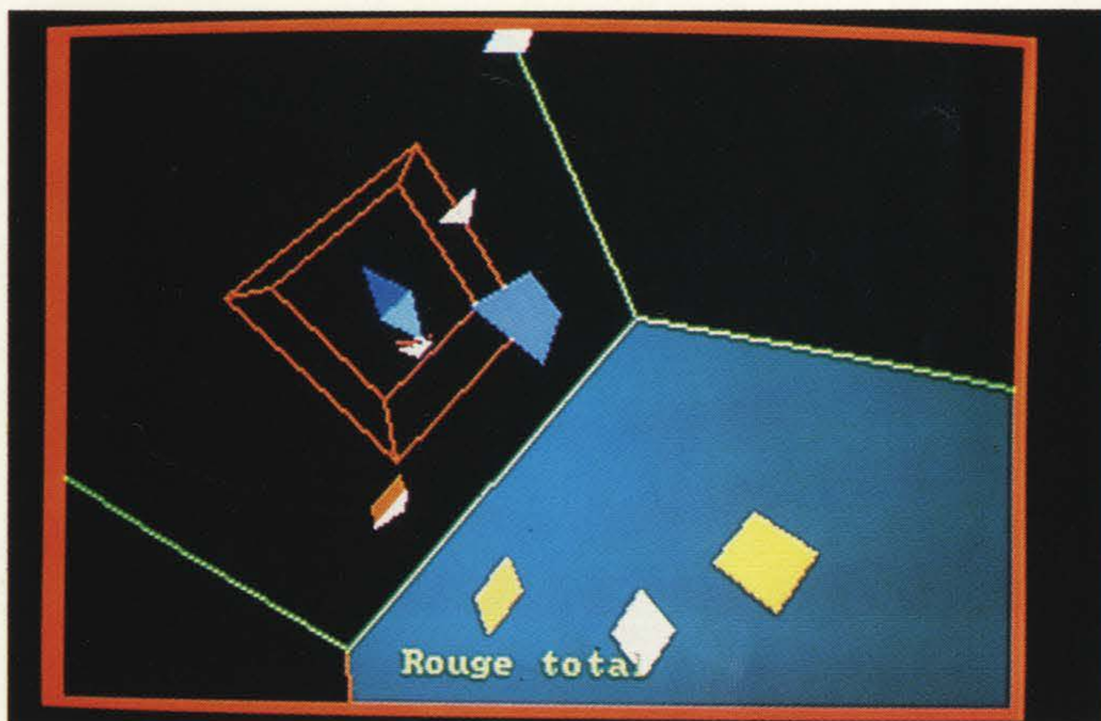
ALPHA WAVES

INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Il "simulatore di sogni" targato Infogrames è arrivato anche per la grande famiglia ST. Alpha Waves è più di un gioco, è un esperienza di vita tridimensionale all'interno di un particolarissimo universo computerizzato ricco di luci, colori e caratteristiche morfologiche da... sogno. Si "gioca" con mouse o joystick guidando una specie di saltarello che percorre liberamente 256 stanze cubiche, ricche di piattaforme, pedane, trampolini, ecc. Due modalità di gioco, "emotional" e "arcade" ci permettono di competere per un improbabile high score o semplicemente esplorare senza limite alcuno questo strano mondo di pixel. Il linguaggio prescelto (in inglese, tedesco, francese e... basta!) ci introduce con messaggi, commenti e "clue" vari ad ogni singola fase del gioco. Simpaticissime sono le animazioni, terribilmente fluide ed omogenee, che seguono a tutto schermo il movimento del nostro saltarello piramidale. Ciò che colpisce particolarmente è l'estrema completezza e vastità di movimenti e realizzazioni grafiche che, spostandosi dai classici tre assi tridimensionali (che da sempre "legano" la dinamicità tridimensionale), permettono di esplorare a completo piacimento ogni singolo settore delle stanze cubiche in cui ci troviamo.Alpha Waves è un gioco "new wave", uno stupendo esempio di programmazione fine a sè stessa, che vale davvero la pena di possedere nella propria softteca. Su STE la palette di colori espansa viene finalmente sfruttata, distaccandosi dalla classica colorazione ST. Il sonoro no è purtroppo stereofonico.

Val. Globale: 8,8





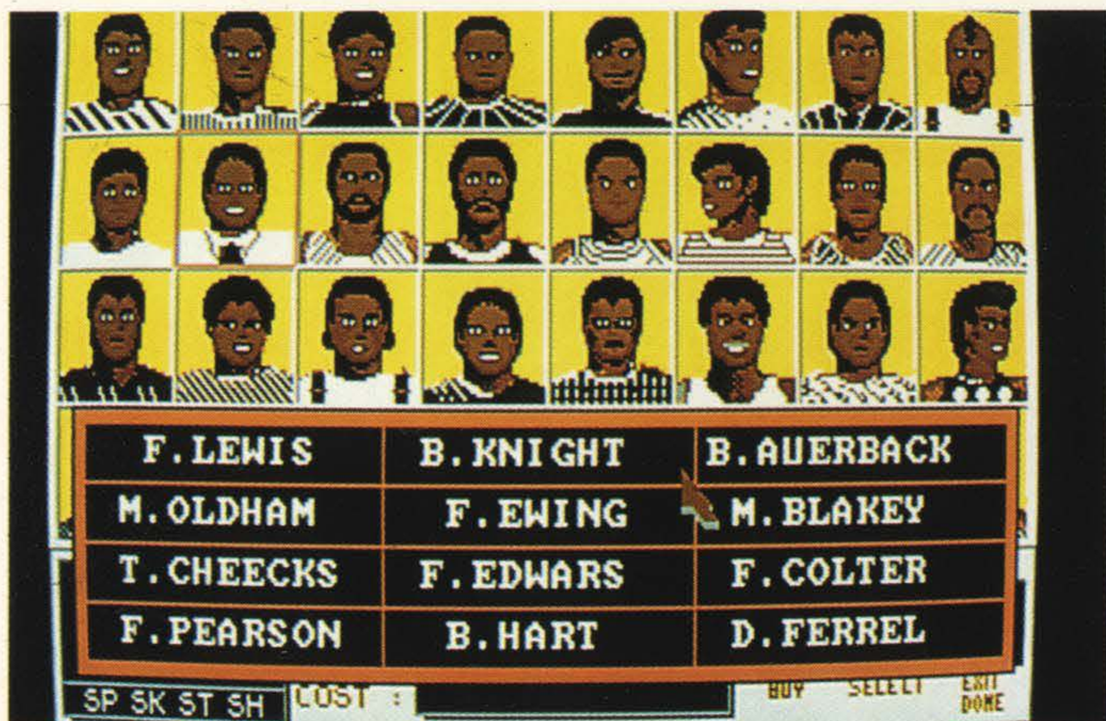
THE BASKET MANAGER

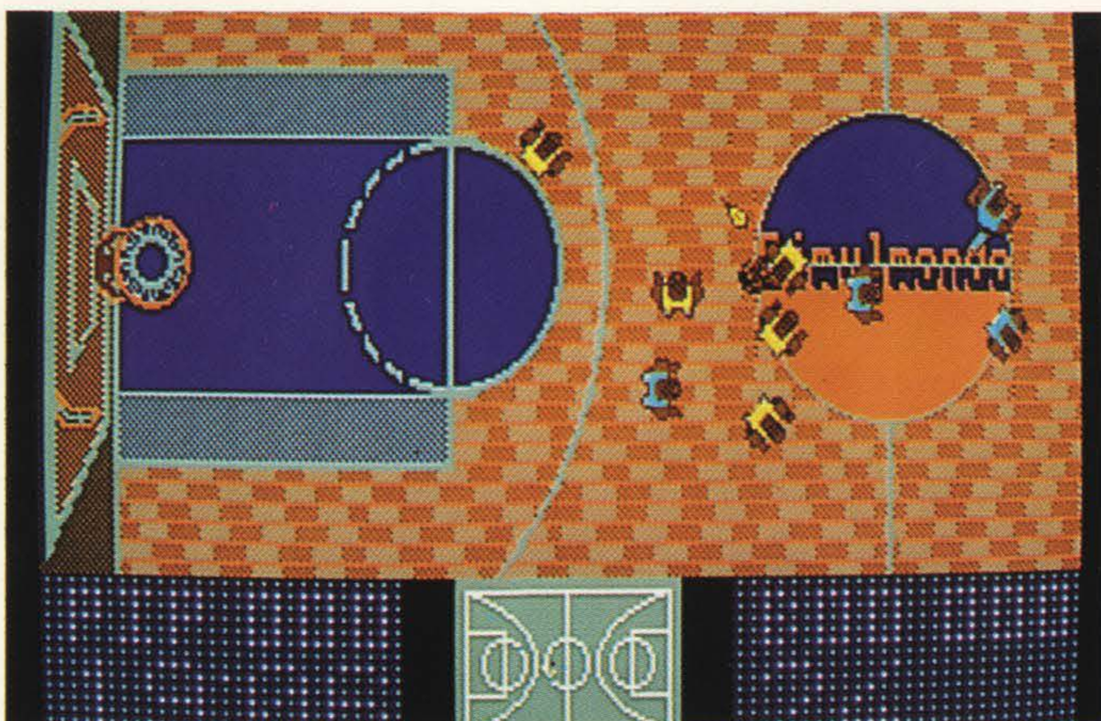
SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE: IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.

L'"Armata Brancaleone" Simulmondo è finalmente scesa in campo alla grande con una vera e propria cornucopia di produzioni che spaziano ormai su tutti i formati. E' dunque la volta della nuova release di The Basket Manager per IBM PC, originalmente realizzato per Amiga. Si tratta di una risposta italiana al TV Sports Basketball firmato Cinemaware, con tutte le carte in regola per competere degnamente con qualsiasi analogo prodotto "straniero". Il programma si rivela una sapiente ed esplosiva miscela di prospettive manageriali e sezioni arcade con cinque giocatori per squadra, selezionabili, ogniqualvolta, da un "parco" incredibilmente vasto. Finezze come i volti e le schede segnaletiche di ogni atleta solo Simulmondo poteva farle. Sedici sono i team offerti dal programma che potrà gestirli relativamente alla sfida contro un massimo di quattro avversari umani. Il game è strutturate attraverso tre singole fasi in cui dovremo improvvisarci manager, coach ed atleti veri e propri. Un po' come accade nel Player Manager Anco, il budget assegnato all'inizio ci permetterà di costituire la nostra compagine, rimpolparla, migliorarla e farla scendere in campo il più agguerrita possibile. Consigliabile, a questo punto, l'impiego di un buon joystick perchè giocare con la tastiera è pressochè impossibile. L'area di gioco prende vita sullo schermo grazie ad un buon meccanismo di scrolling orizzontale, penalizzata solo dall'assenza di un buon driver per schede VGA. Non è prevista alcun uscita su schede musicali. Peccato!!!

Val. Globale: 7





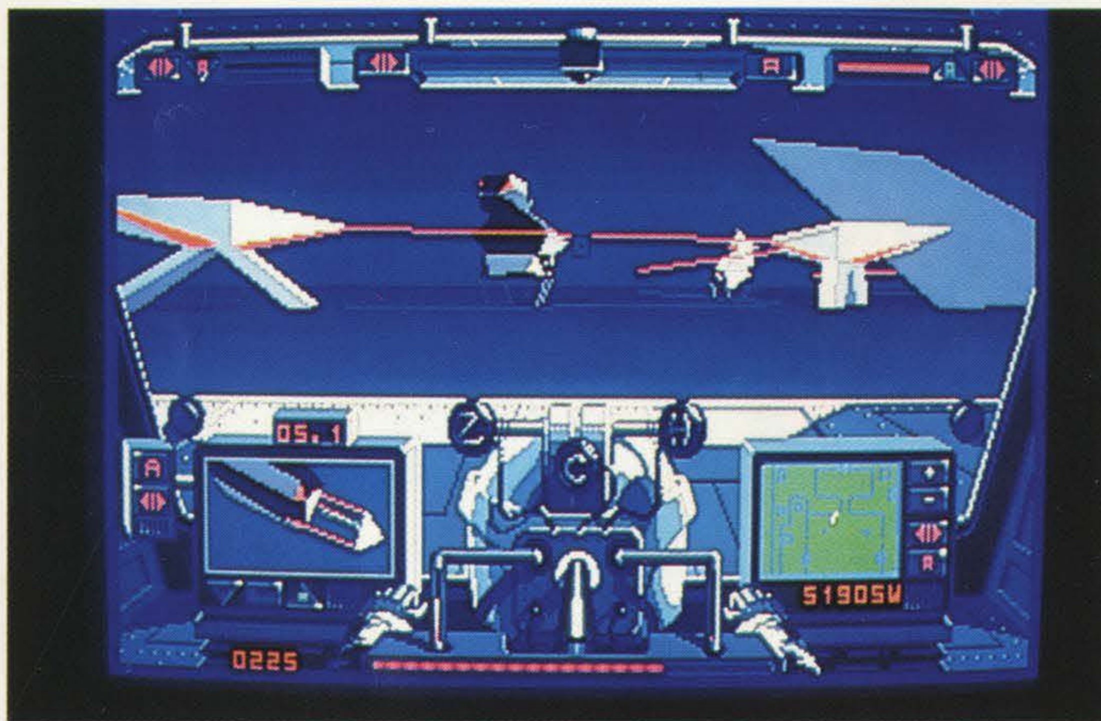
GALACTIC EMPIRE

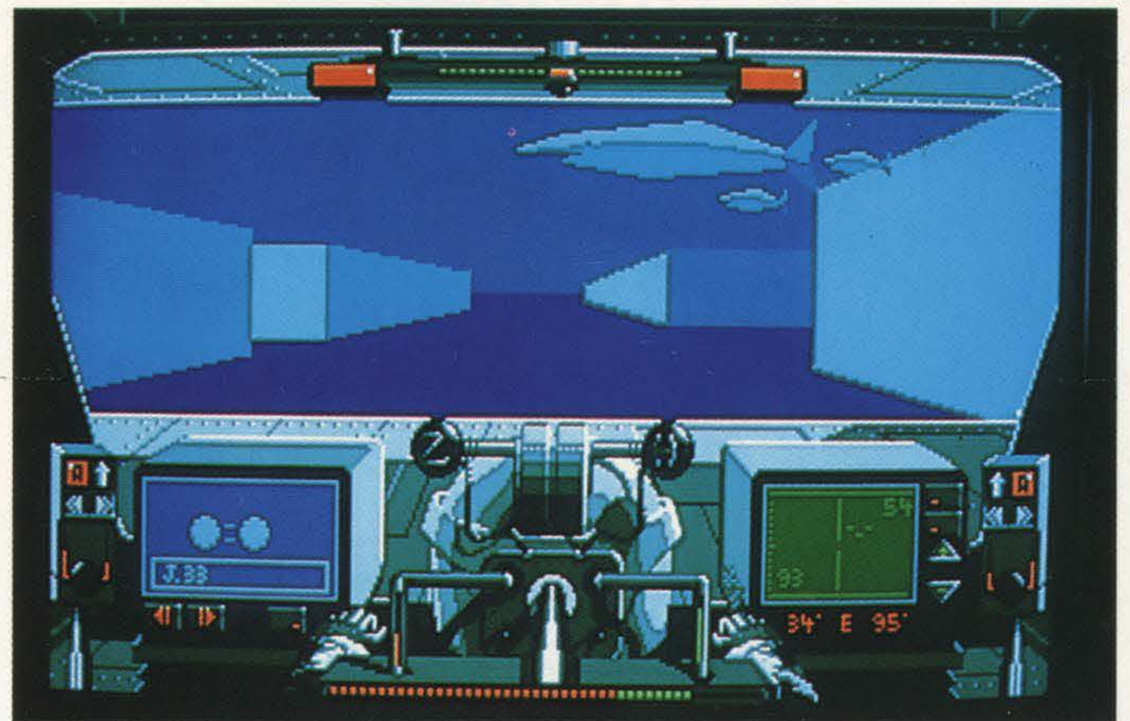
TOMAHAWK
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Arriva anche in versione Amiga la frenetica avventura dell'agente imperiale incaricato dal comando supremo SERSEC di risolvere una crisi politica a livello mondiale che ingloba l'intero genere umano e le possibile mutazioni ai danni di flora e fauna prodotte dall'uso indiscriminato di armi e strumenti di offesa terribilmente sofisticati. Il mondo di Galactic Empire è completamente tridimensionale ed è popolato da più di 100 personaggi con comportamento singolare, 80 razze di animali che nascono, crescono e muoiono, nonchè da razze multicolori con insediamenti e tecnologie tutte da esplorare, conoscere e svelare.

Secondo alcune informazioni provenienti dalla Ansa dei Mercanti, le due città principali di Ether, Tiph-Ether e Dsehe, la città di Tecno, sono in preda a violenti combattimenti. Esse sono disseminate di trappole che renderanno il procedere del nostro agente particolarmente difficoltoso. L'astroporto è ancora aperto, ma non durerà a lungo. Conviene procurare al nostro agente una copertura da giornalista come corrispondente di guerra dell'"Omeo-Giornale" Cosmopolis. Attenzione: non procurategli materiale che possa permettergli di indentificarlo quale agente imperiale. Galactic Empire è una specie di RPG di dimensioni davvero notevoli, strutturato da una abile miscela di giochi come ECO, Ultima e Driller, per regalare ore ed ore di intenso ed insolito divertimento. Si usa per giocare solo il mouse con, opzionalmente, qualche semplice input da tastiera .Ottimo anche in versione Amiga.

Val. Globale: 8





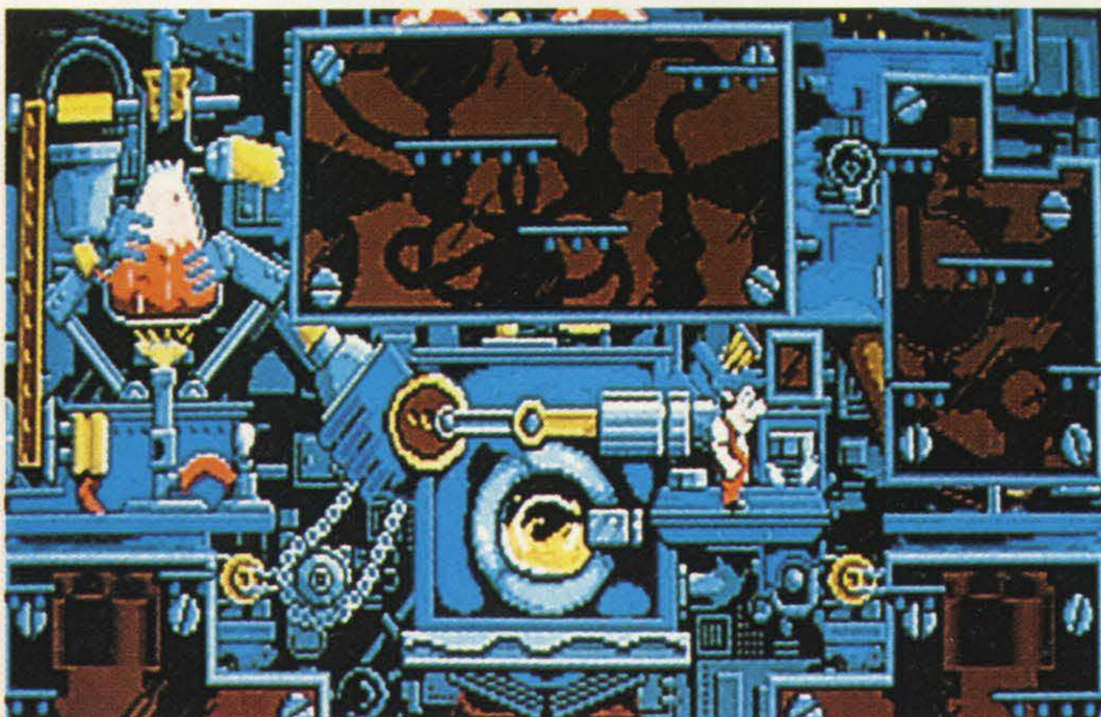
NIGHT SHIFT

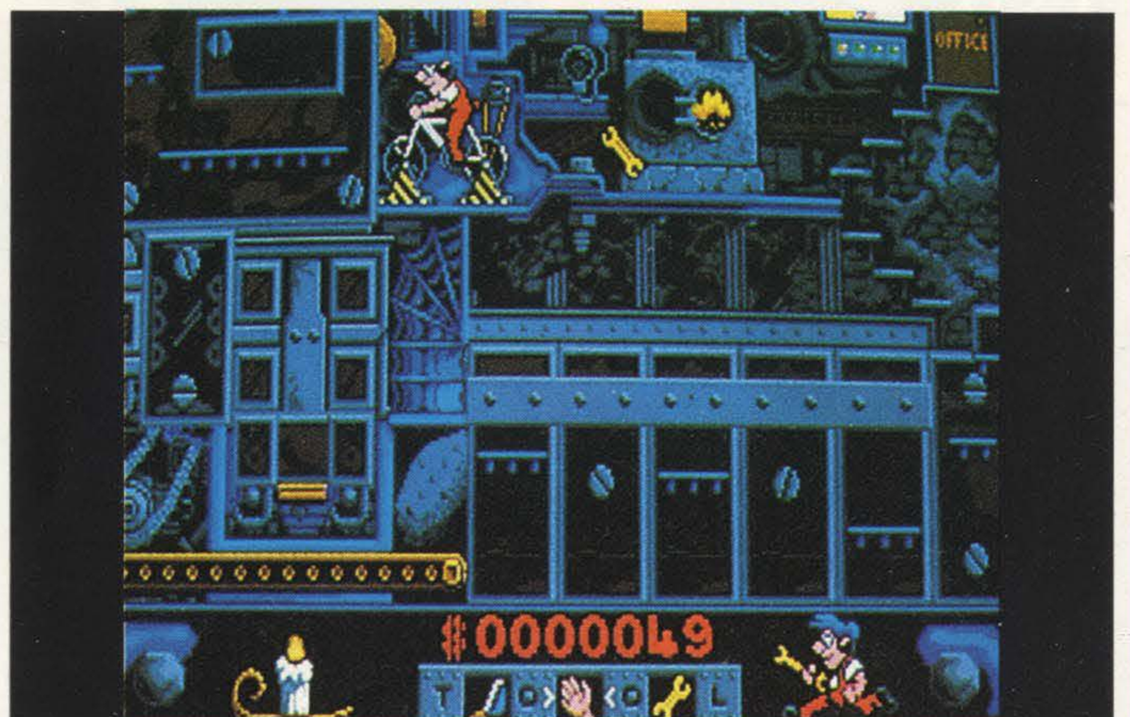
LUCASFILM
NUOVA RELEASE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Fresco, fresco per Amiga arriva anche l'ultimo arcade targato, insolitamente, Lucasfilm. Si tratta di un simpatico e frizzante platform game di nuova concezione (almeno per chi mastica pane e computer da solo qualche anno - il Toy Factory dell'Activision non vi dice nulla?!) che propone le indiavolate vicende di un degno "cugino" del più blasonato Mario di Mario Bros. In questo "Turno di Notte" il nostro eroe dovrà far funzionare e mettere in moto un'intera fabbrica, alimentata da fonti energetiche altamente improvvisate come, dinamo di biciclette, trasformatori a carbone, ecc., ecc.! La grafica è senza dubbio superba, sia per descrizione che animazione, mentre il commento sonoro è senza dubbio simpaticissimo. Night Shift è un classico gioco che potrebbe tranquillamente su una vera e propria console per videogiochi, vista la sbarazzina ed accattivante giocabilità che lo contraddistingue in ogni singolo aspetto. A completare ulteriormente un quadro già terribilmente originale contribuisce lo "zampino" Lucasfilm che inserisce, fra gli sprite die vari personaggi che partecipano al gioco, delle mini caricature dei soldati spaziali di Guerre Stellari, del mitico Darth Vader (Fener da noi - anche se non è parente della moglie di Montezemolo!) e persino dell'immarcescibile Indiana Jones. La giocabilità è quella tipica di un arcade, del tipo irrinunciabile, divertentissimo e rompi joystick.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





I MAG

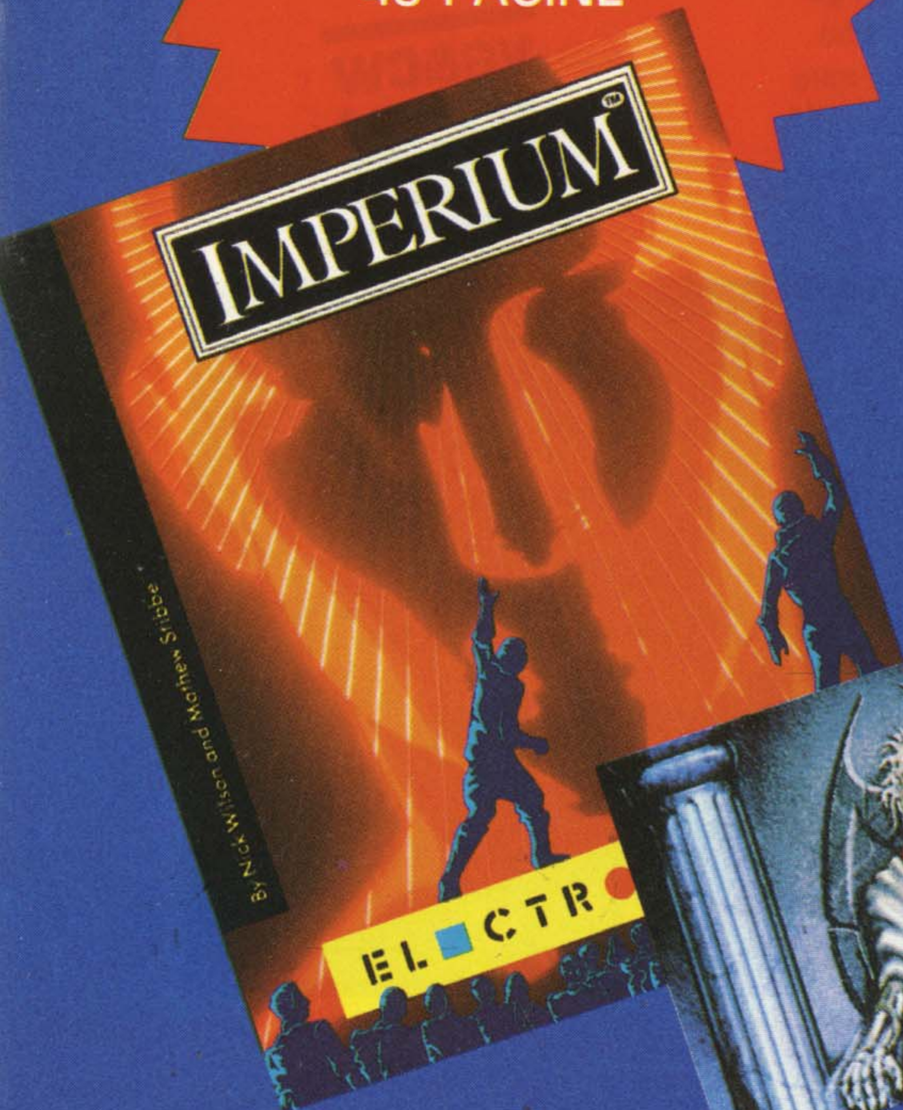


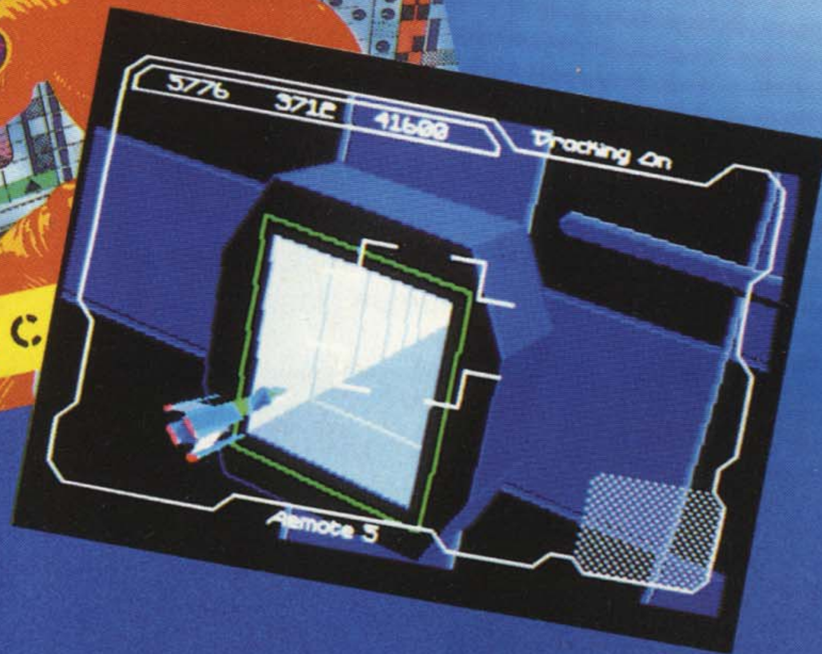
per il tuo
origi
gli "ORIGINA



3D

MANUALE IN ITALIANO
48 PAGINE



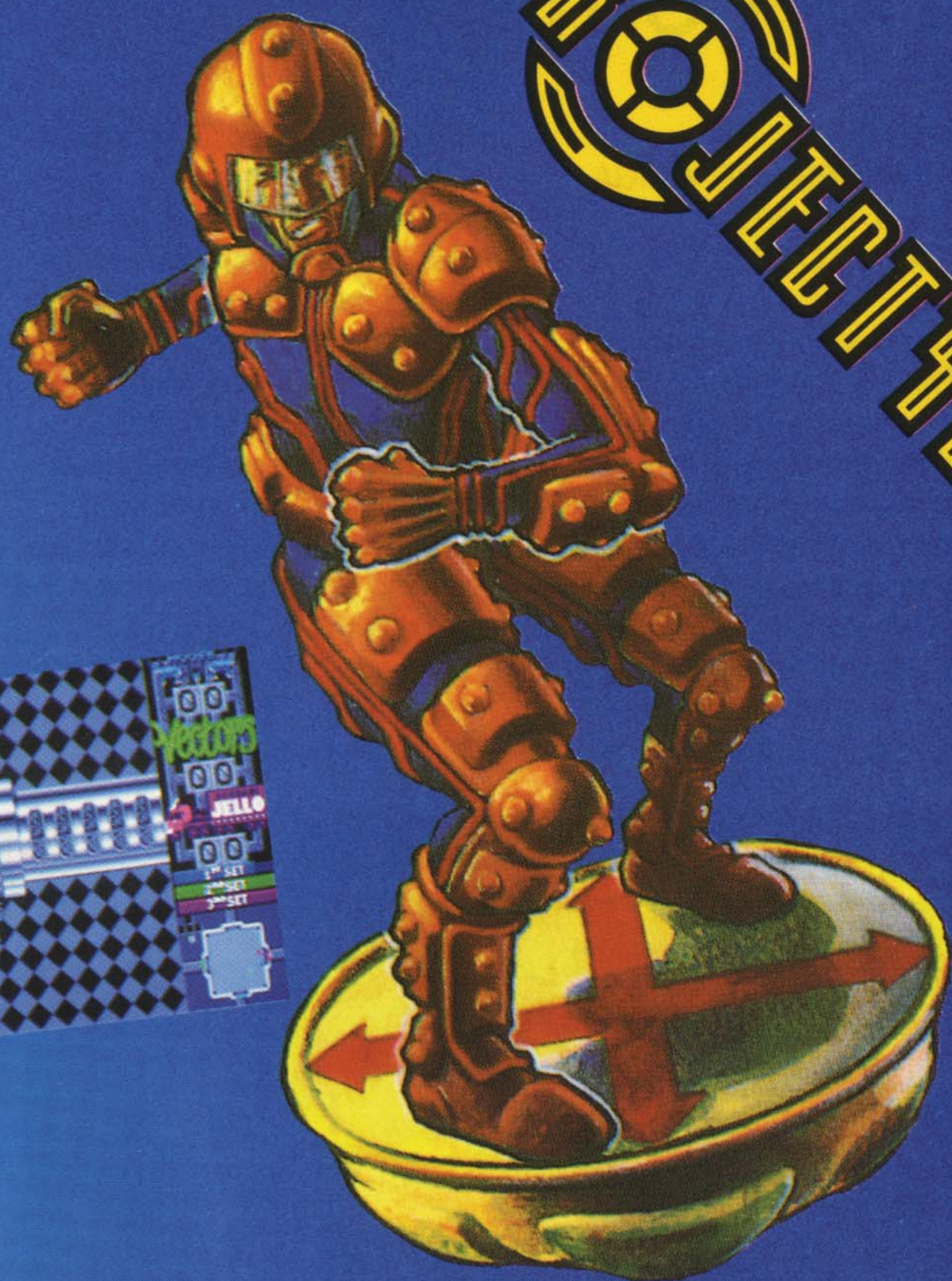




MANUALE IN ITALIANO
68 PAGINE

GNIFICI

CTRONIC ARTS



AMIGA

nale

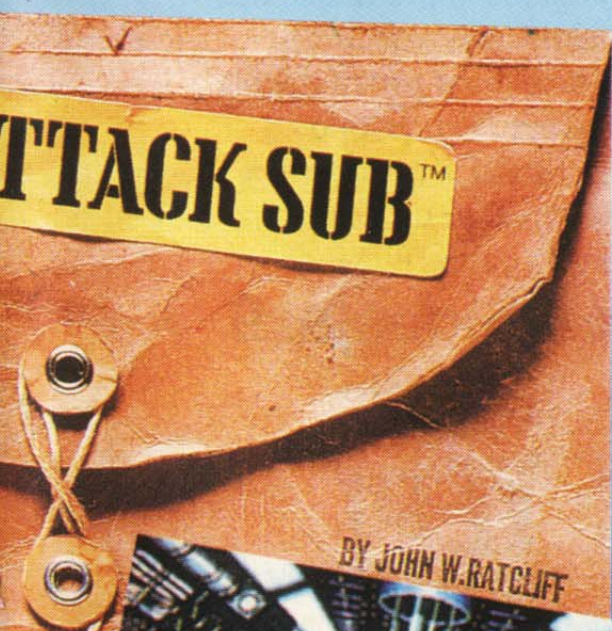
LI" C.T.O.

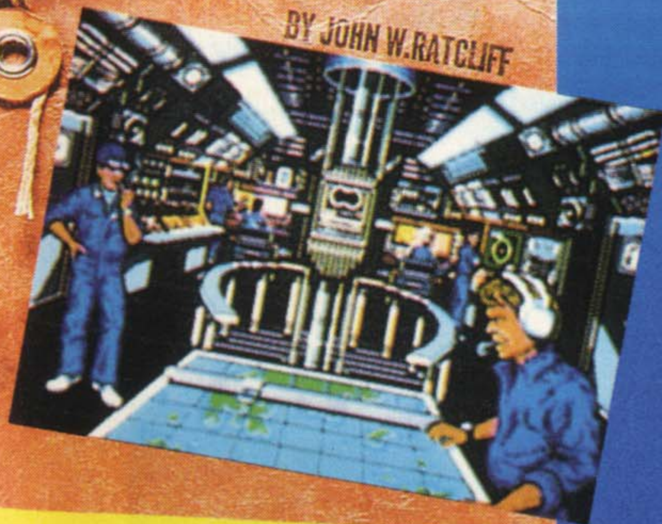




MANUALE IN ITALIANO







RONIC ARTS





POSTER

STAR CONTROL

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Star Control è un gioco, o meglio, una vera epopea di combattimento stellare da cui, tanto per intenderci, ha preso spunto persino l'acclamato Interceptor-Renegade Legion della SSI. Si tratta di comandare una delle molte fazioni in lizza per il dominio degli spazi interstellari, amministrando risorse belliche, installazioni logistiche e depositi energetici. Il bello della cosa è che ogni aspetto di gioco è sviluppato a guisa di vero e proprio arcade, senza penalizzare con lunghe elucubrazioni da manuale o penose manipolazioni da tastiera un soggetto di gioco peraltro spesso e complesso. Ambientato in un probabile, remotissimo futuro del genere umano, Star Control ci propone, nei dettagli, la vicenda bellica che vede opposte l'Alleanza Delle Stelle Libere e un'orda di razze aliene belligeranti inglobate nella gerarchia Ur-Quan. Sono previsti il gioco per uno o due giocatori, nonchè numerosi livelli di difficoltà e poliedrici scenari di battaglia, più o meno globali. In versione Amiga la grafica regge bene il confronto con quella IBM PC VGA, mentre il sonoro è senza dubbio di ottimo e analogo livello. Un gioco che, primo fra tutti, rivernicia le più classiche simulazione con il look arcade. Per goderselo fino in fondo varrebbe forse la pena di possedere un bell'Hard Disk perchè il caricamento da disco è spesso molto frequente e ci costringe a lunghe e penose attese. Gli scenari arcade infatti sono ben 9 e richiedono tutti una speciale preparazione delle memorie interne di Amiga.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





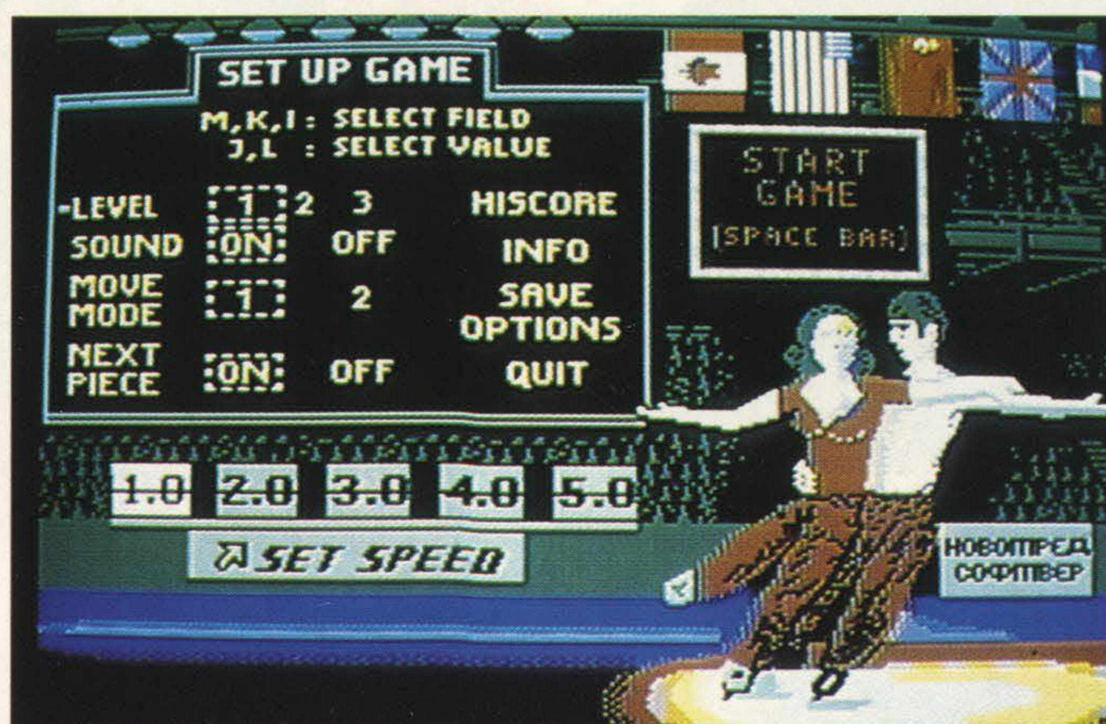
WELLTRIS

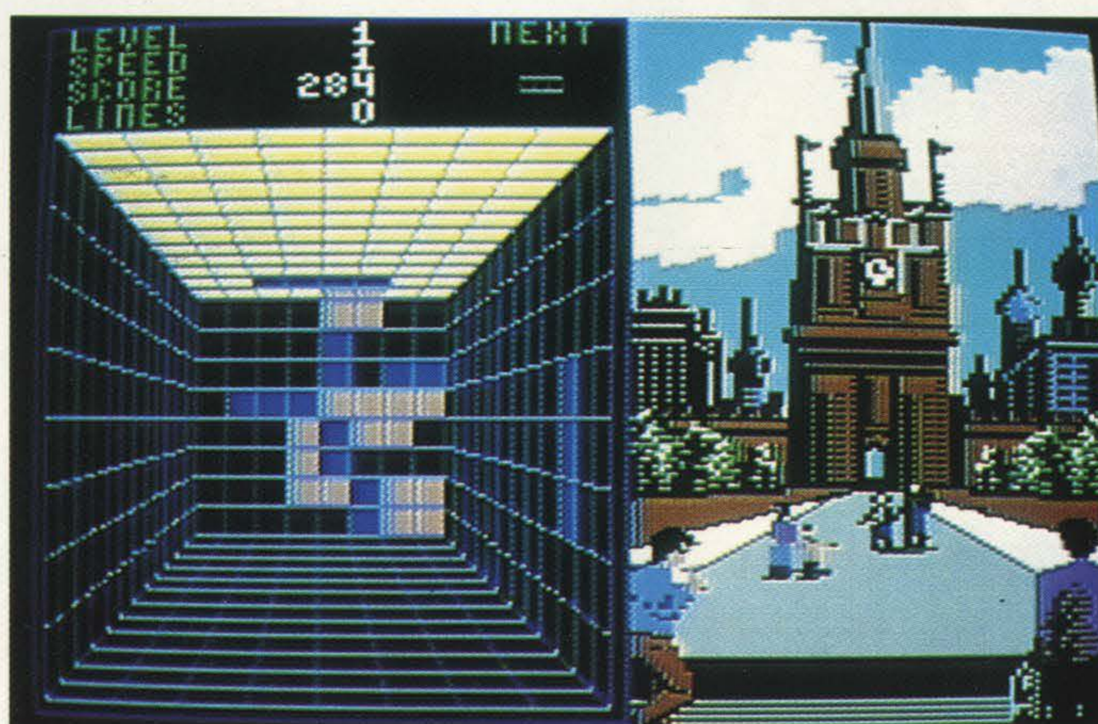
INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 24.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

E' nato prima l'uovo o... Tetris? Prima Block Out o Welltris? Bhè, poco ci importa visto che, da oggi, anche sul "piccolo" di casa Commodore potremo goderci lo stupendo rompicapo tridimensionale più famoso della galassia creato dalla Infogrames e scritto dallo stesso autore di Tetris, Alexey Pajitnov. Lo scopo del gioco è semplice, si tratta di disporre in fondo ad un pozzo di varie dimensioni e profondità una serie di blocchetti di "Lego" sagomati in più modi e perciò complicatissimi da sistemare. Far "traboccare" questo pozzo è cosa da niente ed il game over è sempre in agguato!! Tre sono i livelli di difficoltà, amministrati anche su differenti velocità di esecuzione, che prevedono anche il tabellone elettronico a costante ed imperituro memento delle nostre prestazioni migliori. Sul "piccolo" CBM64/128 l'aspetto grafico del gioco risente minimamente della perdita di quei fatidici 8 bit, presentando esclusivamente una relativa mancanza di definizione dell'immagine. Non mancano comunque le vignettine a la to dello schermo che colorano ulteriormente questa "tavolozza" in movimento che ci rapisce fin dal primo istante. Si può giocare da soli, contro il computer, o in due. Un gioco inarrestabile nel suo poliedrico svolgimento, divertentissimo e senza dubbio irrinunciabile. Si possono utilizzare joystick o tastiera. Il programma è su un disco solo e le istruzioni sono i italiano!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: REPETTATI ADRIANO (PC), E IL "DUO" JACOPO TUCCI-RONNIE POPPER DI FORTE DEI MARMI (VIA AMENDOLA 54 - CI TENGONO AD AVER L'INDIRIZZO PUBBLICATO!), CHE SALUTANO AFFETTUOSAMENTE LA BELLISSIMA SERENA DI 2' B E IL LORO AMICONE RICCI MIRKO!!!

HYBRIS (The Edge, per Amiga):
Prima di iniziare a giocare premete la barra spazio per far apparire la schermata di opzioni (tutte cheat!) simile a quella di Battle Squadron!!!

DRAGON'S LAIR 2 - TIMEWARP (Readysoft, per tutte le versioni):
SCENA 1: MOTHER IN LAW - appena la donna sta per colpirvi, SINISTRA.
SCENA 2: DRAWBRIDGE - Quando siete sul ponte, GIU' e DESTRA (velocemente).
SCENA 3: CASTLE ENTRANCE - Appena appare il serpente, FUOCO e DESTRA.
SCENA 4: DESCENDING INTO CASTLE - Quando compare la nuova schermata, tirare subito in GIU' e poi a SINISTRA.
SCENA 5: MOTHER IN LAW RIDING SNAKE - Subito a SINISTRA e quando Dirk inciampa, SU.
SCENA 6: JUMPS TO ROCK PILLAR - Subito SU.
SCENA 7: RIDES THE ROCK - Subito GIU' e quando Dirk salta, ancora GIU'.
SCENA 8: FINDS TIME MACHINE - All'attacco del serpente rispondete premendo FUOCO, poi SU e FUOCO.
SCENA 9: TIME MACHINE LIFTED INTO THE AIR - Subito SU.
SCENA 10: JUMPS TO RIBS - Subito a DESTRA.
SCENA 11: INSIDE RIB CAGE - Non appena vi trovate all'interno dello scheletro, subito SINISTRA, FUOCO ed ancora SINISTRA.
SCENA 12: SLIDE TOWARDS THE TIME MACHINE - Vi ritrovate ancora fuori dallo scheletro, quando Dirk scivola fate GIU' e, a questo punto, DIrk si appresterà a salire sulla macchina del tempo; ad un ennesimo attacco del serpente, premete FUOCO.
SCENA 13: SPERPENT ATTACKS DIRK ON TIME MACHINE - Il serpente vi attacca ancora, premete FUOCO, poi due volte a SINISTRA (a breve intervallo l'uno dall'altro) e in seguito FUOCO.
SCENA 14: ACTIVATE TIME MACHINE - Dirk si trova ora seduto sulla macchina del tempo. Appena appare la nuova schermata, subito a DESTRA e quando Dirk sta per infilare la spada nella macchina, FUOCO.
SCENA 15: ARRIVES IN PREHISTORIC TIME - Quando l'uccellaccio vi attacca, SU e FUOCO. Al sopraggiungere di un altro volatile premete FUOCO.
SCENA 16: DIRK FLIES BY MORDROK - Quando state per entrare in collisione con il mago: SU.
SCENA 17: CARRIED AWAY FROM MORDROK - Aspettate un istante, premete poi FUOCO, quando Dirk uccide il volatile, SU.
SCENA 18: DIRK GETS DROPS - Quando giungete nei pressi di uno spuntone di roccia, DESTRA.
SCENA 19: CENTAURS KIDNAPS DAPHNE - Appena appare lo schermo: subito GIU'. Schivato il volatile premete subito FUOCO. Dopo il caricamento, GIU' e premete immediatamente FUOCO.
SCENA 20: DIRK FINDS THE CENTAURS - SINISTRA, DESTRA, poi lasciate che Dirk faccia un passo e spingete SU. Quando vedete Daphne cadere: GIU'.
SCENA 21: DIRK AND DAPHNE LAND IN TIME MACHINE - Dirk perde la spada; tirate in GIU', DESTRA e SU per recuperarla.
SCENA 22: ARRIVES ON CLOUDS - Dirk, salendo, viene attaccato da un angelo. Dovete fare GIU', SU, subito GIU' e SINISTRA.
SCENA 23: AT THE GATES TO EDEN - Subito SU e ancora SU.
SCENA 24: DIRK ENTERS EDEN - Subito SINISTRA, GIU', SU, DESTRA.
SCENA 25: THE SNAKES OF EDEN - Quando appare il serpente: FUOCO, FUOCO, FUOCO, DESTRA, SU, SU.
SCENA 26: RIDING THE SNAKES OF EDEN - Nel nuovo schermo, GIU' e poi DESTRA.
SCENA 27: DIRK GETS LICKED - Quando Dirk viene leccato dal serpente, premete FUOCO.
SCENA 28: EXIT EDEN ON TIME MACHINE - Premete subito FUOCO.
SCENA 29: THROW A SWORD AT MORDROC - Vi trovate su una piattaforma poco stabile: spingete subito in SU e immediatamente dopo FUOCO.
SCENA 30: DIRK VS MORDROC - Subito SU, FUOCO.
SCENA 31: DIRK LEAPS TO DEATH RING - Subito SU, DESTRA, FUOCO e SINISTRA.
SCENA 32: DIRK THROWS RING AT MORDROC - Subito SU, FUOCO.
SCENA 33: DESTROY THE GAS BAG - Subito in GIU', GIU', FUOCO.
SCENA 34: LEAPS TO DAPHNE - GIU', SINISTRA, SU.
SCENA 35: KISS DAPHNE - GIU', FUOCO per tre volte (ogniqualvolta un volatile appare sullo schermo).
FINE!!!!

PUZZNIC (Ocean, per Amiga):
Mentre state giocando premete la barra spazio per richiamare lo schermo RETRY, ma non lasciate la sbarra perchè il gioco rimarrà fermo e voi potrete comodamente pensare alla miglior strategia da adottare per spostare i cubetti.

SPELL BOUND (Psygnosys, per tutte le versioni):
Ecco un po' di password, relative ai vari livelli del gioco; 2) HEYY, 3) OUDI, 4) DYOU, 5) CALL, 6) MYPI, 7) NTAW, 8) OMAN.

LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi venti livelli.
1) 0000, 2) 5400, 3) 0101, 4) 3901, 5) 2620, 6) 9902, 7) 4303, 8) 9003, 9) 6904, 10) 3305, 11) 9305, 12) 3406, 13) 0407, 14) 6407, 15) 2008, 16) 7408, 17) 4709, 18) 3810, 19) 0511, 20) 6811.

THE LOST PATROL (Ocean, per Amiga):
Abbiamo scoperto che se fate riposare la vostra pattuglia per soli 10 minuti per volta, potete ottenere due punti extra di STRENGHT e di MORALE, senza sprecare cibo. Continuate a fare ciò fino a raggiungere il massimo di questi valori (99 %).

DRAGON BREED (Activision, per Amiga):
Quando un guardiano di fine livello sta per essere caricato (da dischetto), tenete premuto il tasto sinistro del mouse, HELP e UNDO. Lo schermo dovrebbe lampeggiare in viola e permettervi, a questo punto, di disabilitare le collisioni tra sprite.

JAMES POND (Millenium, per Amiga):
Durante il gioco digitate MR2 per far apparire un angelo che vi regalerà l'invulnerabilità.

SLY SPY (Ocean, per Amiga):
Quando selezionate il vostro numero di codice, scegliete 0 0 7. Durante il gioco digitate SHAKEN NOT STIRRED per ottenere credits infiniti.

HARD NOVA

ELECTRONIC ARTS
IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Nova è la più bella, coraggiosa e spregiudicata mercenaria dello spazio. Lo spazio in questione corrisponde al più remoto angolo della galassia Triangulum (è inutile cercarla sugli atlanti, si tratta di puro e semplice lavoro di fantasia!), terra particolarmente fertile per la nostra eroina che potrà arricchirsi alla svelta grazie ad una folta "clientela". Nova è un tipetto tutto pepe e a causa della sua brutta abitudine di parlar troppo si è appena vista assaltare in pieno spazio, perdendo la ciurma ed il bottino dell'ultima missione.

In questa nuovo adventure-rpg targato EA vestiamo dunque i panni dell'intrepida mercenaria, partendo proprio dal classico "fondo", ovverosia intraprendendo una scalata al successo dalla "gavetta stellare".

Nova, che appare misteriosa e bellissima sulla copertina del gioco, deve innanzitutto reclutare un nuovo manipolo di soldataglia senza scrupoli, indispensabile per guidare la sua navetta da esplorazione nelle profondità stellari.

Ecco allora intervenire, così come per moltissime altre fasi del gioco, un sistema di interazione con i numerosi personaggi della vicenda, basato su dialoghi e scambi di opinioni realizzati a finestre e menu.

Si dovrà quindi scegliere un incarico, più o meno gravoso, che potrà prevedere assassinii, scorribande, missioni di sabotaggio, rapimenti, contrabbando di armi e droghe, "sfide" al mercato nero e, tra un boccone e l'altro, qualche bella "rapina al treno": un treno che sfreccia via come il Millenium Falcon e fa capolinea su Plutone!

Nova è perciò tutta la caparbia e prorompente femminilità fatta Han Solo, per la gioia di tutti gli avventurieri dello spazio che da tempo agognavano un gioco simile.

Nova sarà dunque impegnata anche in combattimento, fase tipicamente arcade che viene sviluppata attraverso tre impostazioni action a seconda delle circostanze. Non manca dunque il classico scontro tridimensionale tra navette a la Elite ed i combattimenti faccia a faccia all'interno di basi ed installazioni varie.

Purtroppo per voi manca la classica sfida ai bounty hunter (cacciatori di taglie, 'gnorantoni!) da risolvere i qualche sordido e fumoso bar dello spazio, ma per il resto brivido, esplorazione e divertimento sono senza dubbio assicurati.

Il sistema grafico di Hard Nova sfrutta le più moderne tecnologie VGA (EGA e CGA per i meno fortunati!), regalando una sceneggiatura a la George Lucas per le moltissime e poliedriche situazioni di gioco. Indispensabile, a questo punto, la presenza di una Sound Blaster almeno, per potersi gustare la stupenda colonna sonora, -ricchissima di effetti e finezze varie.

Ciò che colpisce e ammalia non è perciò tanto la bellezza di Nova quanto l'estremo livello di realismo che permea tutto il gioco.

Lasciando per un attimo da parte l'estrema complessità della trama e dei mille possibili sviluppi previsti, il simpatico ed immediato sistema di interazione con i molti personaggi del gioco e con tutte le azioni opzionabili rende Hard Nova un prodotto difficilmente rinunciabile, ricco di divertimento intelligente per tutte le età.

Un'abile miscela dunque tra tipologie adventure, RPG e strategiche, vissuto attraverso gli occhi di un personaggio incredibilmente vivo e reale che si muove senza particolari limitazioni in un vastissimo universo.

Hard Nova è forse la risposta a tutti gli utenti IBM PC che da tempo invidiano ai "sessantaquattristi" il mitico Sentinel World. Compratelo perciò e attendete con un pizzico di pazienza la nostra soluzione completa!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









WARLORDS

SSG / EA
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.

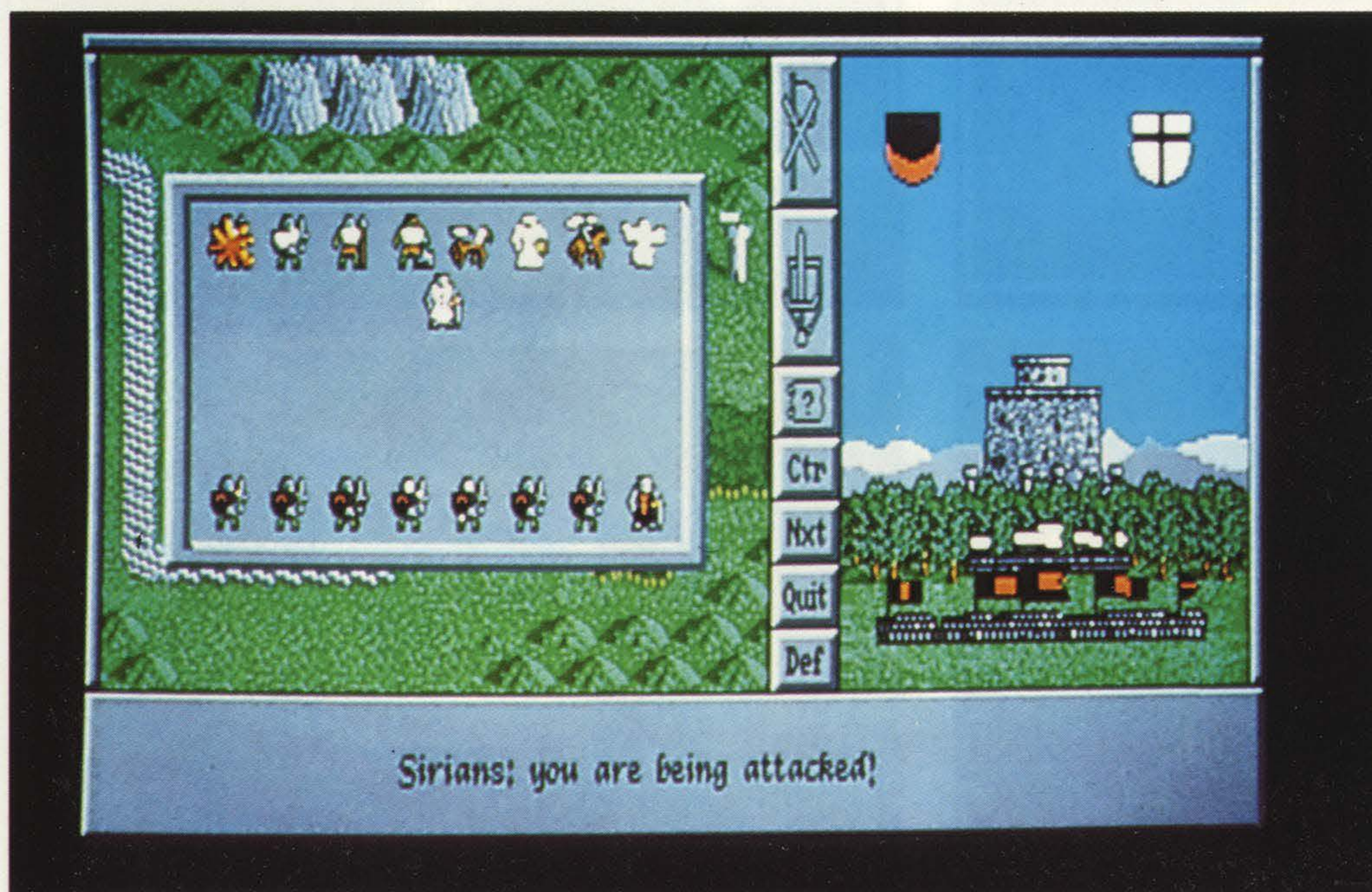


Warlords arriva dalla SSG, quella di Gold Of The Americas e di Fire King. Le premesse dunque per un RPG di tutto rispetto ci sono dunque e fanno sperare in bene tutti gli aficionados di questa software house australiana. Warlords è un RPG che prevede un massimo di otto (dico otto!!!) sfidanti umani, impegnati a guidare le proprie genti alla conquista delle magiche terre di Illuria. Il "plot" segue dunque da vicino quello del contemporaneo Powermonger, ma lo svolgimento del gioco ed il suo interessante sistema di interazione si rivelano particolarmente originali e differenti.

Tutto ha inizio al crollo del trattato di pace tra le genti di Illuria che vedono vanificate le speranze di pace con parecchi atti di guerra ed aggressione intrapresi dalle tribù degli Storm Giants, degli Orchi di Kor e degli Horse Lords. Scegliamoci dunque un castello d'origine (proprio come accadeva in Defender Of The Crown - qui ce ne sono 80!!!) e partiamo all'attacco, cercando di salvare il salvabile e ricacciare nel fango gli invasori. A dire il vero i nostri nemici la pensano allo stesso modo, proprio perchè in Warlords ci si batte non tanto per la pace e la prosperità quanto per la sete di sangue e potere che ci spinge ad una continua e sistematica opera di offesa ai danni delle altre genti di Illuria. Sedici sono i tipi di unità da combatimento che potremo acquistare e sviluppare in seno alla nostra armata, a capo della quale spiccheranno i cosiddetti eroi o paladini della situazione. Questi ultimi, altrimenti identificabili come merce di acquisto e scambio, sono mercenari di differenti potenzialità, in grado di caratterizzare vittoriosamente il nostro operato bellico. Warlords è perciò un gioco di alta strategia militare ove spesso val più la diplomazia e la tattica che lo scontro armato. Dato che di ambientazione fantasy si tratta non manca un pizzico di dimensione magica che va direttamente ad influire su molte fasi del gioco. Recuperare un prezioso manufatto dai poteri stregoneschi o farsi amica una setta di alchimisti può comportare un certo vantaggio sul nemico anche grazie allo sviluppo di armi e strumenti di offesa tanto leggendari quanto letali. Sempre in questo aspetto troviamo la possibilità di "arruolare" creature demoniache ed infernali in grado di incrementare la nostra potenza d'offesa, così come l'opzione per stringere alleanze con mostri e "wild cards" allegoriche e mitizzate! La guerra in Warlords non conosce ostacoli o confini; le nostre armate potranno infatti scalare montagne, attraversare mari (e qui fa la sua comparsa la Marina!!!), battere a fondo qualsiasi tipo di terreno, nonchè insediarsi anche nel più remoto angolo dell'immenso planisfero di gioco.

L'aspetto grafico impiega ottimamente anche una scheda VGA anche se Warlords è quel tipo di gioco che molti amerebbero anche in bianco e nero: del resto è quasi tutta strategia!

Simpatico il commento sonoro che impiega solo Ad Lib o Sound Blaster, anche se in questo ennesimo aspetto valgono le considerazioni esposte per le schede grafiche. Ecco dunque il fiore all'occhiello con cui la SSG si affaccia agli anni '90, per stregare e rapire ancor più sostenitori ed appassionati.



Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

B.A.T.

UBI SOFT
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

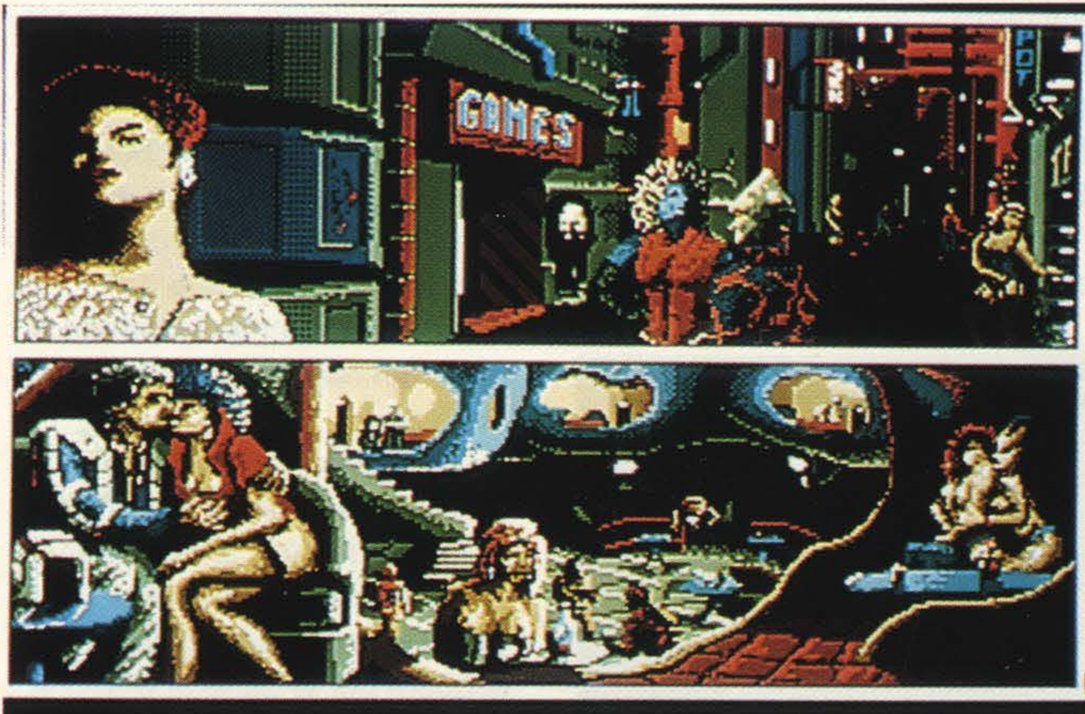
La Ubi Soft, dopo i passati successi-insuccessi di Iron Lord, Pro Tennis Tour (recentemente annunciato in una seconda versione), Skate Wars, Puffy's Saga e Zombi, ci riprova con la graphic adventure, prendendo in prestito il sistema di interazione e di sviluppo di prodotti come I Passeggeri Del Vento. Se volete, a questo punto, stortare il naso fatelo solo a metà (come farete proprio non lo so!); B.A.T. usa sì il sistema di finestre su finestre e dialoghi su dialoghi, ma impiega un esclusivo utilizzo del mouse per gestire fasi di combattimento arcade ed ogni genere di azione/esplorazione. In questo modo viene incrementata di un pizzico la limitatissima interazione dei succitati giochi Infogrames, rendendo il tutto un po' più abbordabile.

La trama è semplice e complessa allo stesso tempo. B.A.T. non impiega infatti un sistema fisso di sviluppo dell'avventura e permette di espandere e allungare al massimo la nostra permanenza in questo microcosmo computerizzato, totalmente liberi di visitare locazioni, combattere, esplorare e portare a termine, senza limiti di tempo, il nostro compito. Di cosa si tratta? Semplice, anzi difficile, anzi no... semplice..., insomma si tratta di neutralizzare le sanguinose ed egocentriche mire di tale Mr. Vragnor, un terroristucolo senza scrupoli che minaccia di far saltare il mondo intero con un potentissimo ordigno nucleare. Vragnor vuol diventare padrone assoluto di tutto tenendo in scacco l'umanità intera con questo bieco stratagemma. Il problema è che molta gente ancora non lo sa (polizia spaziale compresa) e, inevitabilmente, potrà ostacolarci invece che contribuire concretamente alla nostra missione. A seconda delle situazioni il cursore del mouse si modifica in lente, in fumetto o in altri simboli altamente intuitivi che ci permetteranno di svolgere le varie azioni previste nel gioco. Le fasi di combattimento sono semplificate alla scelta di un arma (che dobbiamo chiaramente possedere in inventario) ed all'uso indiscriminato di questa al fine di ficcare qualche bel proiettile nel corpo di chi ci vuole male! Graficamente parlando B.A.T. possiede una miriade di ottime schermate che dipingono, mossa dopo mossa, l'intero, poliedrico e coloratissimo background della vicenda. Ci si sposta cliccando su una porta o su una via con la massima comodità, aiutati appunto dalla relativamente chiara descrizione in pixel. La colonna sonora, pressochè assente, ci gratifica di qualche simpatico effetto e di una spruzzatina di "pernacchiette" sparse.

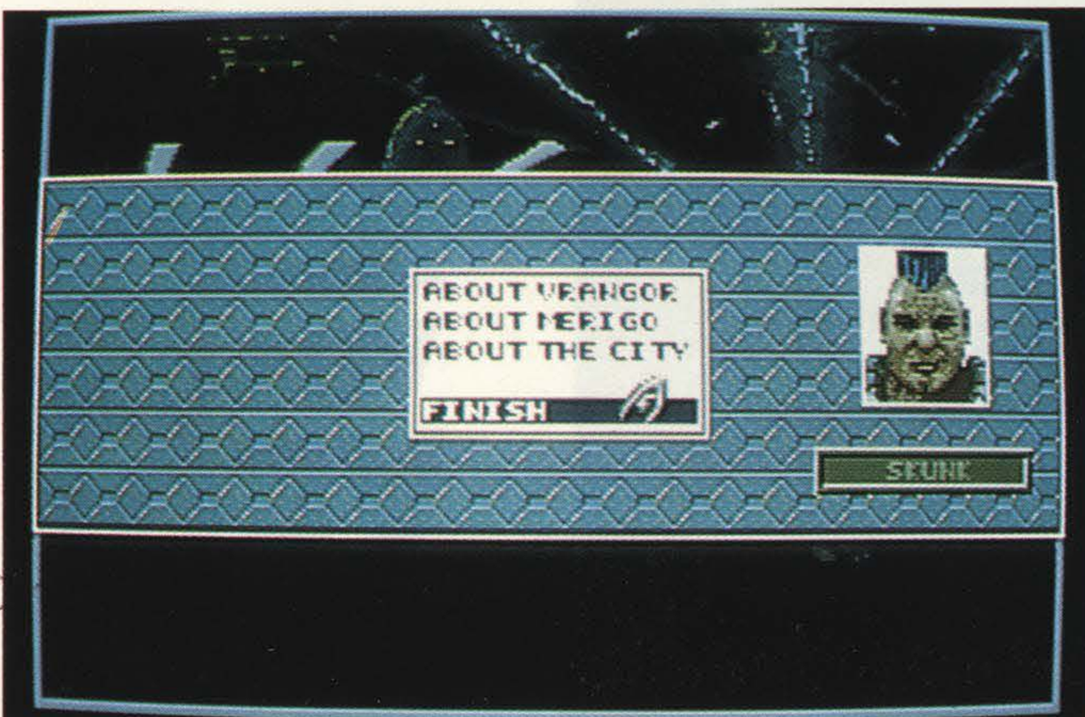
Nel complesso, dopo la grande attesa per questo gioco annunciato come rivoluzionario, non possiamo far altro che lasciar franare le tante aspettative di fronte ad una versione ampliata e modificata di un genere di adventure senza dubbio originale, ma poco divertente ed interattivo. Un prodotto decisamente mediocre da una software house che deve ancora crescere.

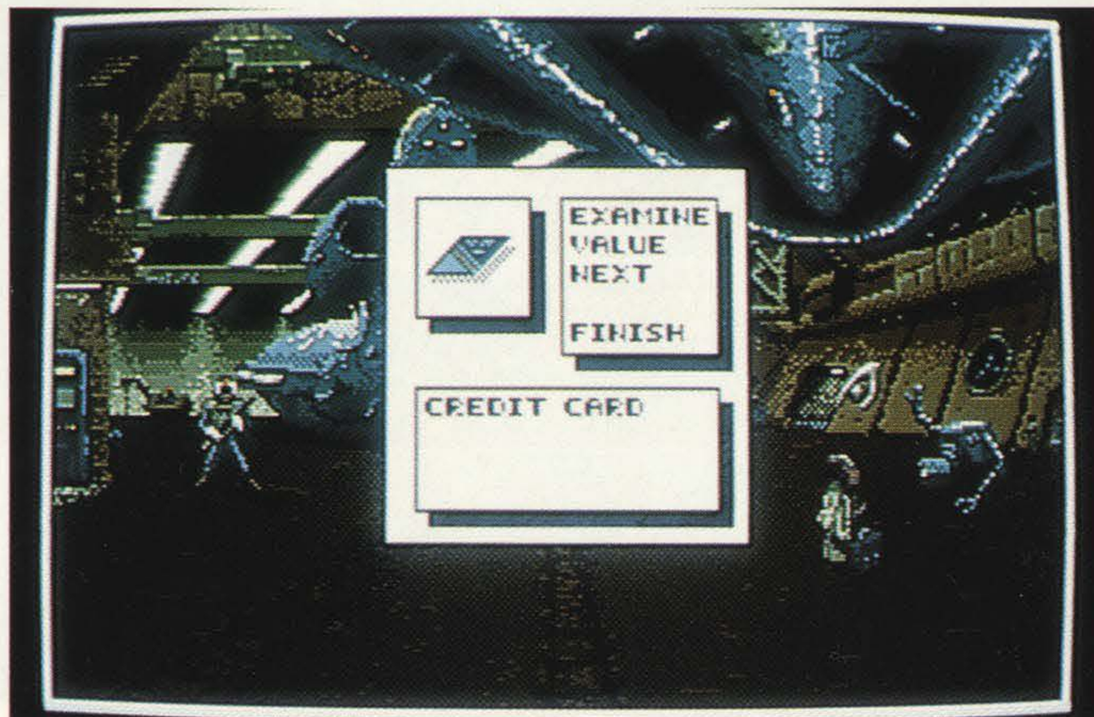
Val. Globale: 6,5











QUEST FOR GLORY 2 - TRIAL BY FIRE

SIERRA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 89.000

I lettori più disattenti stenteranno a riconoscere in Quest For Glory 2 il secondo, attesissimo episodio della nuova saga Sierra di Hero's Quest. Creato come nuovo "banco di prova" per tutti gli avventurieri in erba, ormai stregati dal primo RPG Sierra, Trials By Fire è ambientato nelle fatidiche "mille e una notte", vale a dire in uno scenario tanto misterioso quanto leggendario e ricco di sorprese, tesori ed imprevisti. Salta ahimè subito all'occhio l'aspetto grafico di questo prodotto che risponde ancora al classico ed ormai superato archetipo standard dei giochi Sierra.

Non vi aspettate dunque la grafica "cinematica" di King's Quest V o di Space Quest IV.

Si ritorna alle "origini" perciò, sfruttando comunque una buona manipolazione delle potenzialità VGA, unita ad un uso cospicuo di schede sonore come Sound Blaster, Ad Lib o Roland.

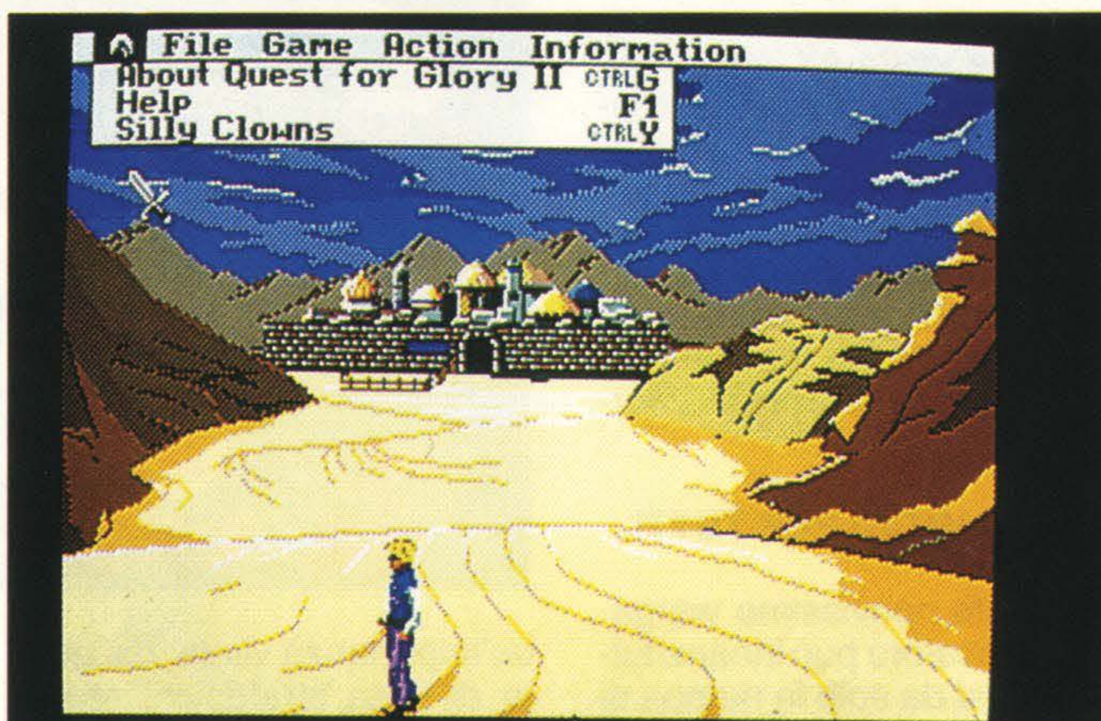
Lontano, lontano, oltre il deserto si trova la città di Shapeir, un pacifico agglomerato urbano ove il nostro Hero della situazione si sta riposando dopo le passate fatiche. Ben presto tuttavia ci sarà ancora bisogno di lui perchè una terribile minaccia incombe su questo intero mondo di fiaba. La città gemella di Shapeir, denominata Raseir, è infatti la brutta copia di questo pacifico insediamento: il suo veleno, la sua corruzione e le sue nefaste genti stanno per espandere a macchia d'olio il regime di anarchia e terrore che opprime l'intera città.

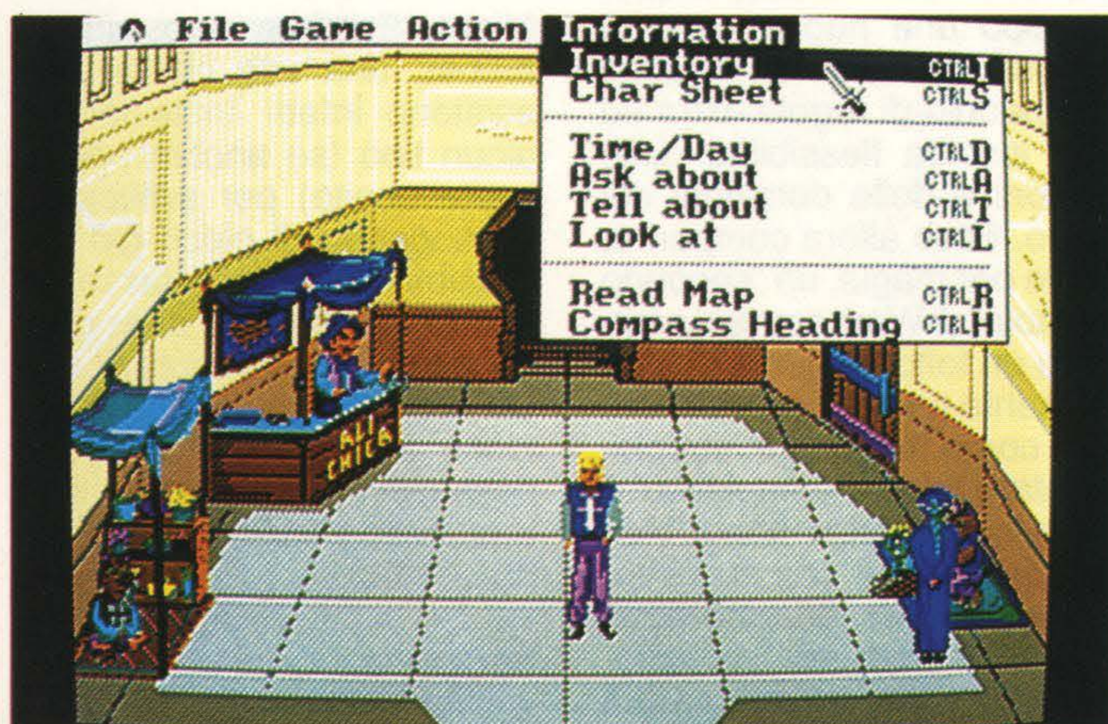
Tutte le genti vicine sono dunque in pericolo ed il nostro eroe dovrà recarsi a Rasier per sventare complotti, punire i più efferati crimini e, in generale, ripulire l'intera città. Forse era meglio mandarci Robocop, ma visto che ci siamo ed il programma è già caricato... via con l'adventure! Quest For Glory 2 è sviluppato attraverso un sistema di interazione fondamentalmente identico a quello del capitolo precedente. Icone non ce ne sono e troviamo semplicemente i soliti comandi a scomparsa relativi all'immancabile input da tastiera. Non mancano le fasi di combattimento arcade, che a dire il vero stonano proprio, almeno per i puristi dell'adventure, sviluppate con un sistema di combattimento leggermente più evoluto di quello precedente.

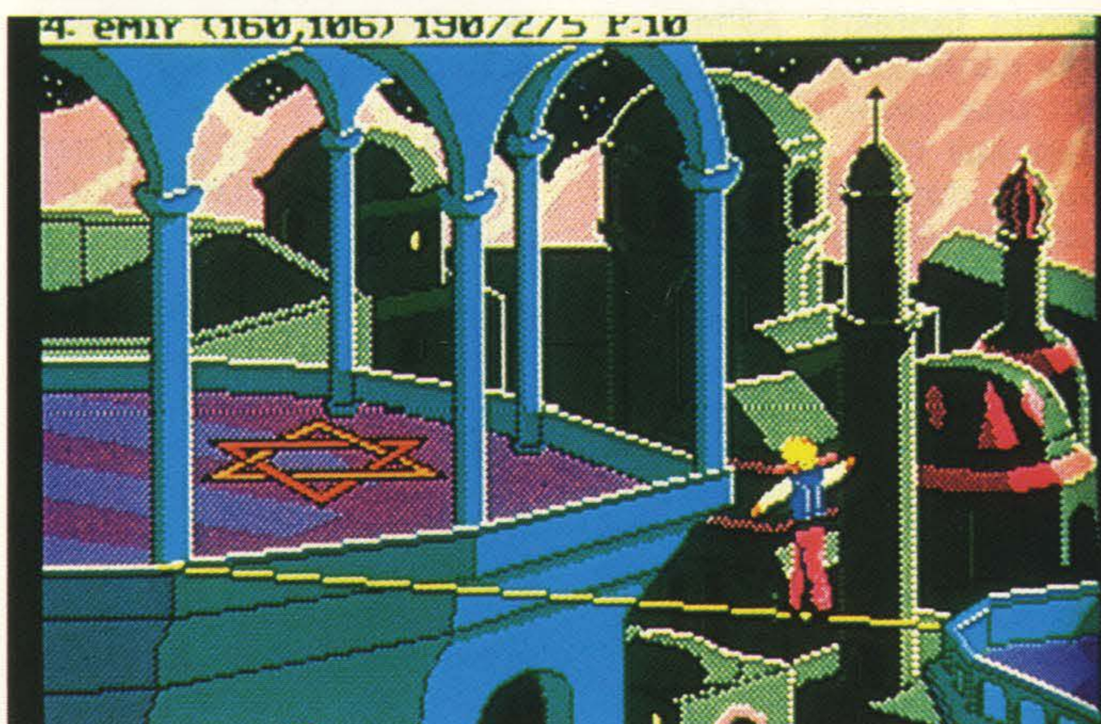
Si può utilizzare anche un personaggio già esistente, tratto da Hero's Quest, o crearne uno completamente nuovo amministrando la classica dotazione di punti forza, ecc. Ulteriore complessità viene rivestita dalle modalità di interazione con i personaggi che popolano la vicenda, come in ogni buon seguito che si rispetti. Un prodotto d'eccezione cui manca solo quella fatidica grafica rivoluzionaria per spiccare il volo verso l'olimpo degli adventure più giocati!

Val. Globale: 8,7

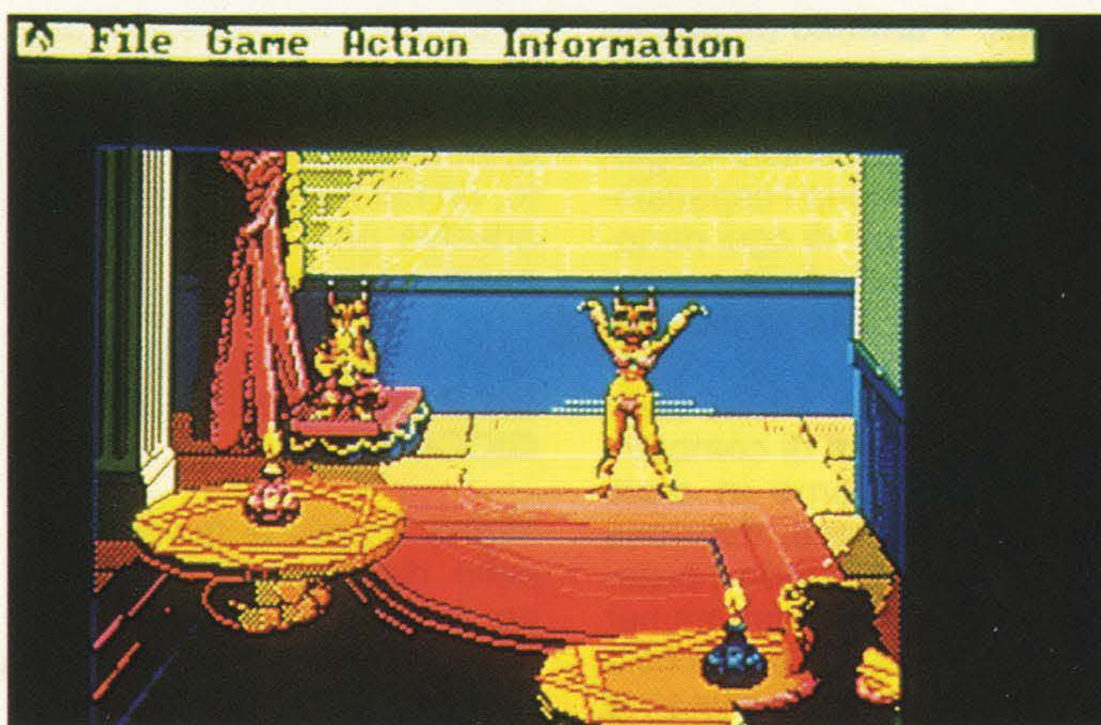
ATTENZIONE: *pare che alcune copi originali di questo programma presentino uno strano bug. Dopo il quarto giorno infatti, affrontando lo spiritello del fuoco e lanciandogli addosso dell'acqua il programma potrebbe bloccarsi per non proseguire più; il tutto costringe a resettare la macchina. Non siamo purtroppo in grado di evidenziare gli originali in questione. Siete comunque avvertiti!!!!*











MIGHTY EMPIRES

GAMES WORKSHOP
LIT. 56.900

E' forse la più alta ambizione, per ogni giocatore di Warhammer, poter mettere alla prova abilità ed intelligenza in una campagna di guerra incredibilmente vasta ed impegnativa. L'acquisto di extra, optional ed accessori vari lo dimostra ampliamente. Chi dunque potrebbe resistere alla tentazione di tuffarsi anima e corpo nei fantasmagorici Mighty Empires sfronati, freschi, freschi, dalla Games Workshop?!



IMPERI MITICI PER TUTTI

In questo nuovissimo wargame il giocatore può innanzitutto crearsi da solo la mappa di gioco, stimolato solo dalla propria fantasia. All'interno della confezione trovimao infatti una serie di tesserine esagonali che, combinate a piacere, danno vita ad un intricato e poliedrico planisfero di gioco con corsi d'acqua, catene montuose, pianure, colline, zone costiere e, praticamente, qualsiasi aspetto morfologico già visto non solo nei precedenti wargame, ma persino nella vera realtà. Poche sono le semplicissime regole che gestiscono il posizionamento delle tessere per costruire la mappa, senza costituire vicoli ciechi, cul de sac o zone "impossibili" Partendo da questo presupposto ecco nascere la spontanea ed incontenibile vastità dei meccanismi di gioco che prevedono l'espansione degli eserciti di ogni partecipante fino all'infinito, senza alcun confine o limite di sorta. Quando le armate si scontrano si trasferisce il tutto sulle classiche tabelle di combattimento che, come in molti esempi precedenti, risolvono le battaglie adottando il sistema di regole del Warhammer originale. Anche la più piccola scaramuccia può rivestire un'importanza vitale, dal punto di vista strategico, realizzando, passo, passo, la caduta o l'ascesa degli imperi in lizza per il potere mondiale.

DOTAZIONE ECCEZIONALE, PER UN GIOCO ECCEZIONALE

All'interno della voluminosa confezione di Mighty Empires troviamo, 112 tessere-mappa esagonali, 15 modellini di città ed insediamenti, 45 villaggi, 15 navi, 162 marker di territorio, 45 segnalini per le spie, 76 fustellati per evidenziare i displocamenti logistici, un dado, un mazzo di carte "strategiche", 15 fortezze, 45 striscioni-armata, 15 modelli di drago, 24 marker di territorio conquistato, 9 per gli incantesimi e, immancabile, a questo punto, un bel foglietto di etichette adesive per "colorare" i vari pezzi in plastica.

UN GIOCO ESPANSIONE O UN'ESPANSIONE PER UN GIOCO?

Mighty Empire è un vero cappello da prestigiatore; dalla confezione esce infatti una marea di accessori avanzati che possono sviluppare, in prima analisi, qualsiasi altro prodotto Warhammer, quindi realizzare da una base di questo tipo una nuova serie di scenari, basati su un corposo compendio di regole extra ed una insolita flessibilità delle opzioni e delle dotazioni del gioco. Ecco allora comparire, come per magia, un "secondo capitolo" di Warhammer, scritto su un folto manuale di oltre sessanta pagine, da considerare come "dispensa" supplementare al già complesso e poliedrico volume base. Non manca persino una succinta, ma esplicativa, sezione dedicata al processo di colorazione delle varie miniature già comprese nella confezione o acquistabili separatamente. Chi possiede armate della Citadel Miniatures potrà usare Mighty Empires in congiunzione con le regole base del Warhammer Fantasy Battle (Warhammer Armies e/o Warhammer Siege inclusi) per creare nuove situazioni di guerra.
Da non dimenticare il fatto che, qualora la "sete" di potere e di divertimento aumenti a dismisura, Mighty Empire prevede il libero utilizzo di altri set di tesserine-mappa supplementari, sempre acquistabili opzionalmente.

WARHAMMER PER SEMPRE

Mighty Empires dura, virtualmente, una vita intera; non esistono infatti limitazioni di alcun tipo (se ancora non lo avete capito) per sviluppare un soggetto di gioco già vastissimo di per sè stesso ed aperto ad ogni tipo di esigenza, espansione e mutazione.
Un prodotto non solo d'eccezione allora, ma sorpattutto destinato ad abbattere l'ultima frontiera del wargame, offrendo a tutti gli appassionati una specie di onnipotenza ed onnipresenza in qualsiasi, nuova situazione di gioco.

Mighty Empires e' disponibile presso: PERGIOCO, MI


giochi
PERGIOCO
PERGIOCO

La soluzione di..............

ALTERED DESTINY

ECCO LA SOLUZIONE COMPLETA DI ALTERED DESTINY CON L'ESATTA SEQUENZA DELLE MOSSE E DELLE AZIONI CHE VANNO ESEGUITE IN OGNI SCHERMATA DI GIOCO.

CLEARING
1) Est

BY TWO STRUCTURES
1) Attraversate la porta del capanno a cupola

SMALL HUT
1) TAKE ALL (Axe, Sword)
2) ALNAR, MAKE CAGE
3) EXIT

BY TWO STRUCTURES, SOUTH SIDE
1) Ovest

CLEARING
1) Passate sotto l'arco di pietra
2) Est

BY TWO STRUCTURES, NORTH SIDE
1) Scendete la scalinata e andate sotto al passaggio pigmentato a colori

TENTRO'S SHOP
1) TAKE GOLDEN TUBE
2) TAKE JAR
3) TAKE SPHERE
4) POINT TUBE AT FRAGS
5) Andate verso i gradini

BY TWO STRUCTURES, NORTH SIDE
1) Salite gli scalini
2) Ovest

CLEARING
1) Passate sotto l'arco di pietra
2) Est

BY TWO STRUCTURES, SOUTH SIDE
1) Entrate nuovamente nella capanna a cupola

SMALL HUT
1) TAKE CAGE
2) EXIT

BY TWO STRUCTURES, SOUTH SIDE
1) Ovest
2) Posizionatevi (facendo molta attenzione) a destra dell'apertura frontale nelle rocce
3) Aspettate che da queste si alzi un piccolo galleggiante (Floater)
4) TAKE SMALL FLOATER

CROSSROADS
1) DROP SWORD
2) DROP SPHERE
3) Est

EDGE OF THE FOREST
1) Ovest

EASTERN EDGE
1) Sud

IN A WOODED GLEN
1) Est

BY A CLIFF EDGE
1) Est

MIDWAY
1) Sud

BOTTOM
1) Ovest

BOTTOM OF HILL
1) TAKE LEAF
2) Est (verso il Bottom)
3) Nord (verso il Midway)
4) Ovest

BY A CLIFF EDGE
1) Avvicinatevi all'amaca
2) SLEEP
3) DREAM

BOILING PITS - BY A CLIFF EDGE
1) WAKE UP
2) PUSH ROCKS
3) CLIMB DOWN

BOILING PITS - BOTTOM OF HILL
1) CUT RIGHT TREE WITH AXE
2) CUT LEFT TREE WITH AXE
3) Passate attraverso i due alberi abbattuti oltrepassando i crepacci
4) TAKE PICTURE
5) Posizionatevi vicino al Kaylef
6) GIVE PICTURE TO KAYLEF
7) TAKE MIRROR
8) CLIMB UP

BOILING PITS - BY A CLIFF EDGE
1) SLEEP

BY A CLIFF EDGE
1) WAKE UP
2) Ovest (verso In A Wooded Glen)
3) Nord (verso l'Eastern Edge)
4) Est

EDGE OF THE FOREST
1) Andate verso nord mediante il sentiero sulla destra

CROSSROADS
1) Ovest

A WOODED AREA
1) Nord

BY THE LIGHT
1) Est

TREE BASE
1) Posizionatevi vicino alla parete di rampicanti (Vine Wall)
2) CLIMB UP

TERRACE, WEST EDGE
1) Sud

TERRACE CLEARING
1) DROP CAGE
2) SET TRAP
3) BAIT CAGE WITH JAR
4) Aspettate che l'uccello venga intrappolato
5) TAKE CAGE
6) Est

BY A LARGE TREE
1) TAKE SHELL
2) Ovest (verso il Terrace Clearing)
3) Nord

TERRACE, WEST EDGE
1) Entrate nella pozza di acqua stagnante (still pool)
2) FILL SHELL WITH WATER
3) Posizionatevi vicino all'intreccio di rampicanti (Vine Web)
4) CLIMB DOWN

TREE BASE
1) Ovest (verso By The Light)
2) Sud (verso la Wooded Area)
3) Sud

CROSSROADS
1) Posizionatevi tra le due piante tubolari (Tubeplants) sulla cima della collina ad est
2) Quando una delle due sboccia...
3) TAKE LARGE FLOATER

A CLEARING
1) Attraversate l'arco di pietra
2) Est (verso By Two Structures)
3) Est

LAND'S END
1) Facendo molta attenzione, posizionatevi sulla piattaforma in pietra sull'estremità est dell'isola
2) DROP AXE
3) Posizionatevi sul Trasnporter.

RUNES ISLAND
1) Portatevi nell'anfiteatro
2) GIVE BIRD TO VINDAH
3) GIVE LEAF TO VINDAH
4) Aspettate fino a quando l'uccello non avrà "marchiato" la foglia.
5) TAKE LEAF
6) LOOK AT LEAF
7) EXIT

RUNES ISLAND
1) Posizionatevi sopra al Transporter

LAND'S END
1) TAKE AXE
2) Ovest (verso By Two Structures
3) Ovest (verso A Clearing)
4) Posizionatevi, facendo attenzione, a destra dell'apertura centrale nelle rocce ed aspettate che si alzi un piccolo floater
5) TAKE SMALL FLOATER

CROSSROADS
1) DROP LEAF
2) Sud

BY A CLIFF
1) POINT TUBE AT PLATE
2) POINT TUBE AT FRAGS
3) Entrate nella bocca della caverna

ORDER OF THE JEWEL
1) POINT TUBE AT PLATE
2) DROP TUBE
3) Andate a sud attraverso il sentiero di destra

THE CRYSTAL GARDEN
1) GIVE SHELL TO LANTRA
2) TAKE SMALL POUCH
3) TAKE LARGE POUCH
4) DROP SMALL POUCH

5) TAKE ROUND CRYSTAL
6) Sud

HALLWAY
1) Scendete le scale e portatevi alla Open Doorway (passaggio aperto)

AMONG THE SCROLLS
1) TOWHEE, GIVE ME SCROLL
2) LOOK AT THE SCROLL
3) GIVE ROUND CRYSTAL TO TOWHEE
4) LOOK AT THE PICTURE SCROLL
5) EXIT

HALLWAY
1) DROP PICTURE SCROLL
2) DROP WRITTEN SCROLL
3) Salite le scale
4) Ovest

ORDER OF THE JEWEL
1) Uscite dalla caverna

BY A CLIFF
1) Est

CROSSROADS
1) Nord

TOP OF A CANYON
1) Nord

ON A PATH
1) Non spostatevi fintantochè il Wraith non si dissolverà in melma (non spostatevi dal sentiero!).
2) Nord

CANYON FORK
1) Non spostatevi fintantochè il Wraith non si dissolverà in melma (non spostatevi dal sentiero!).
2) Facendo molta attenzione, spostatevi verso l'uscita all'estrema sinistra.

CANYON DEPTHS
1) Facendo attenzione, continuate sempre sullo stesso sentiero

CANYON HEIGHTS
1) TAKE PLANT
2) Ritornate al Crossroads

CROSSROADS
1) Ovest (verso A Wooded Area)
2) Nord (verso By The Light)
3) Est (verso A Tree Base)
4) Est

EASTERN WOODS
1) Andate a nord fino a che P.J. verrà spruzzato dall'Hoppa
2) Ovest (verso Tree Base)
3) Ovest (verso By The Bridge)
4) Nord

POOL OF LIGHT
1) WIELD AXE
2) READ MESSAGE
3) Muovetevi verso aRRaRRa fino a che la piattaforma si muoverà
4) Usando il mouse cliccate sull'estremità destra della piattaforma sotto i piedi di aRRaRRa
4) Usando il joystick spostatevi verso destra finoa far cadere aRRaRRa

ON THE STAIRS
1) EAT PLANT
2) READ MOUND OF STONES
3) Camminate verso i gradini più in basso sulla destra
4) Scendete per l'estensione della scalinata che apparirà

BOTTOM OF THE STAIRS
1) THROW LARGE POUCH
2) Camminate attraverso il Crystal Bridge e salite sulla piattaforma

DESCENT TUBE
1) READ MARKINGS

FLOATING FLOOR
1) Passate sopra la piastrella semovibile (Loose Tile), passando solo sopra a quelle con uno o quattro cerchi, rospettivamente grande o piccoli.

POOL OF DARKNESS
1) Fate cadere P.J. nello specchio d'acqua (pool)

POOL OF LIGHT
1) Ovest (verso By The Light)
2) Sud (verso A Wooded Area)
3) Sud (verso Crossroads)
4) Nord (verso Top Of A Canyon)
6) Nord (verso On A Path)
7) Nord

CANYON FORK
1) Facendo molta attenzione, spostatevi fino a centrare l'uscita verso nord

CANYON DEPTHS
1) Facendo molta attenzione, spostatevi fino a centrare l'uscita verso nord

CANYON HEIGHTS
1) Facendo molta attenzione, continuate sullo stesso sentiero

CANYON END
1) Facendo molta attenzione, continuate sullo stesso sentiero

CANYON HEIGHTS
1) Facendo molta attenzione, continuate sullo stesso sentiero

AMID THE BONES
1) Ovest

AMID THE BONES (SKULLS)
1) DROP ALL
2) TAKE BOWL
3) Est

AMID THE BONES
1) Posizionatevi vicino al piede di dietro dello scheletro
2) DROP BOWL
3) CLIMB UP
4) Ovest, attraverso le ragnatele

AMID THE BONES (SKULLS)
1) Facendo molta attenzione, portatevi al centro del teschio di mezzo
2) TAKE ARROW
3) Tornate indietro verso est, facendo attenzione

AMID THE BONES
1) Est, attraverso le ragnatele
2) CLIMB DOWN
3) TAKE KLEEG
4) TAKE BOWL
5) Ovest

AMID THE BONES (SKULLS)
1) TAKE SILENCER
2) TAKE MIRROR
3) Est

AMID THE BONES
1) Ritornate sui vostri passi fino al Canyon Fork

CANYON FORK
1) FILL BOWL WITH SLIME
2) Sud

ON A PATH
1) Sud

TOP OF A CANYON
1) Sud

CROSSROADS
1) Est (verso Edge Of The Forest)
2) Ovest (verso Eastern Edge)
3) Sud (verso In A Wooded Glen)
4) Est (verso By A Cliff Edge)
5) Est (verso Midway)
6) Sud (verso Bottom)
7) Ovest

BOTTOM OF HILL
1) TURN ON SILENCER
2) Sud

HOWLER LAKE
1) WAVE MIRROR
2) RIDE BOTEMAN

BY A LANDING
1) SQUEEZE KLEG
2) Est

ISLAND EDGE
1) Spostatevi verso alla zona lastricata ed uscite verso nord sfruttando il sentiero di sinistra

BY A TERRACE
1) Ovest

ISLAND CENTER
1) POUR SLIME ON PJ
2) Ovest

GATHERING PLACE
1) Sud

AMID THE RUINS
1) Uscite verso nord utilizzando il sentiero di sinistra

GATHERING PLACE
1) Nord

CASTLE ENTRANCE
1) Posizionatevi vicino alla porta
2) UNLOCK DOOR WITH JEWELED ARROW
3) Spostatevi dentro alla porta

CASTLE BOTTOM
1) PULL ROPE

IN A SHAFT
1) Non fate nulla fino a che non raggiungerete una stanza con una porta nel muro più lontano, in fondo.
2) Quando P.J. si trova vicino alla porta...
3) JUMP

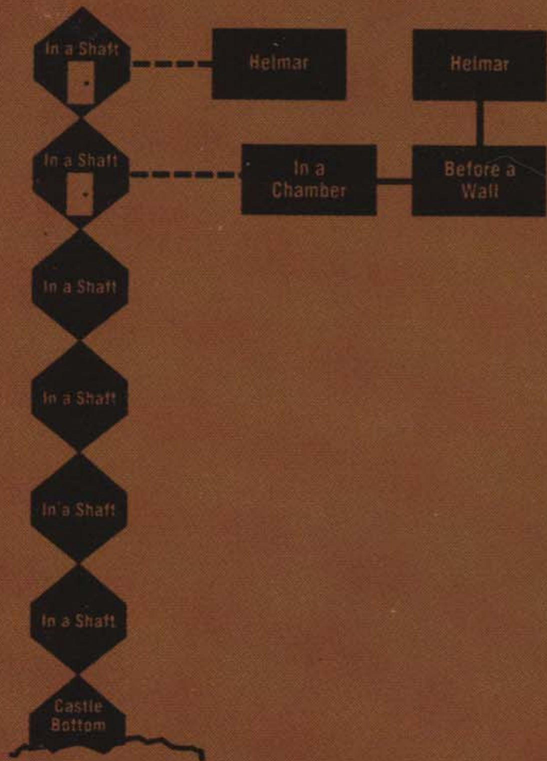
IN A CHAMBER
1) Est
2) Est
3) Est
4) Nord (attraversando il muro "solido" nel mezzo)

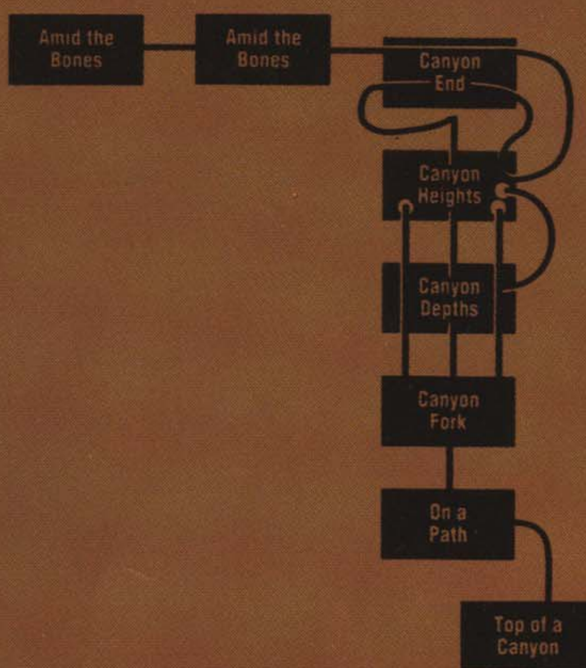
HELMAR
1) Quando vi viene presentata la scelta delle armi, selezionate:
2) MIRROR

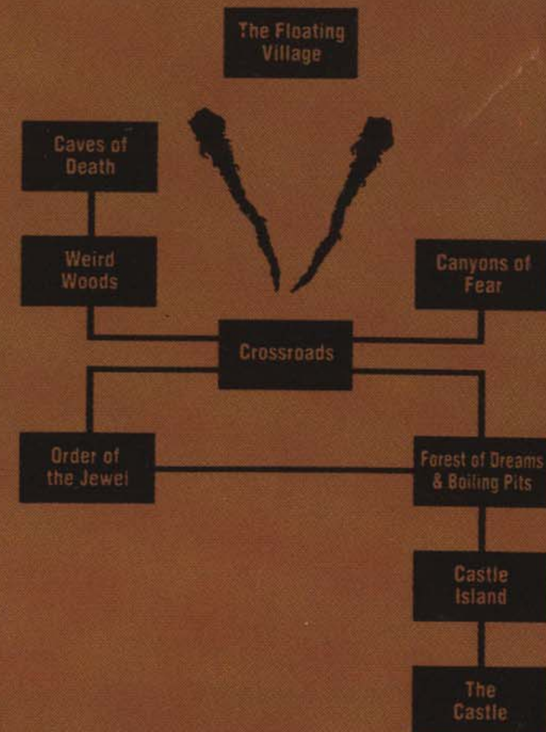
FINE!!!!

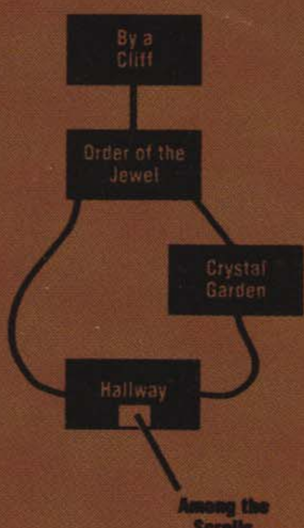
PRIMA CHE GRIDIATE "EUREKA! EUREKA! LE MAPPE!" E VI LANCIATE COME MATTI A CONSULTARLE, TENETE BEN PRESENTE CHE IN ESSE TROVERETE EVIDENZIATI TUTTI I VARI COLLEGAMENTI DA STANZA A STANZA CHE, IN PARTE, SI APRONO O APPAIONO SOLO IN DETERMINATE CIRCOSTANZE.
SE DUNQUE NON TROVATE UN COLLEGAMENTO DA UNO SCHERMO ALL'ALTRO, COSì COME VIENE SEGNATO SULLE MAPPE, CIò STA A SIGNIFICARE CHE VI MANCA UN OGGETTO PARTICOLARE O CHE NON AVETE ESEGUITO ESATTAMENTE LA GIUSTA SEQUENZA DI MOSSE/MOVIMENTI.

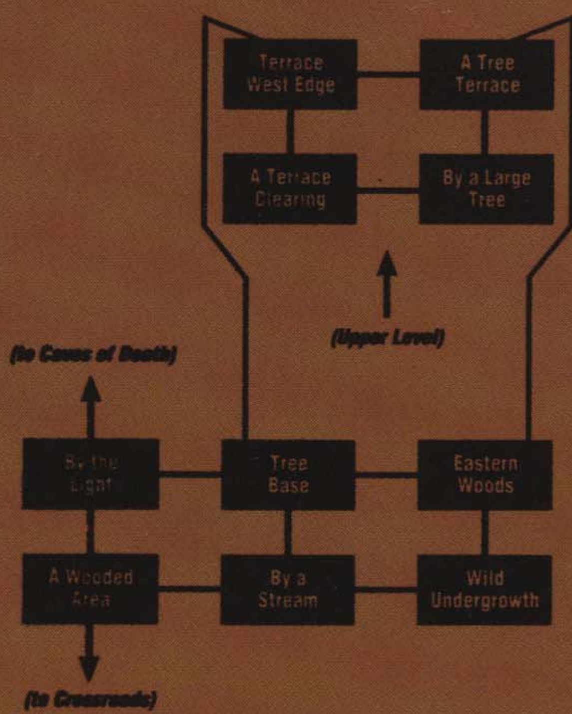
La soluzione di................

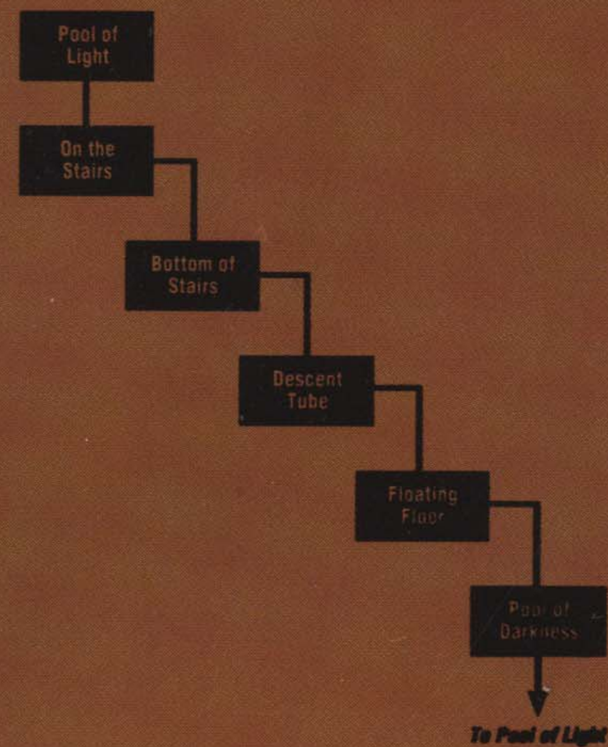


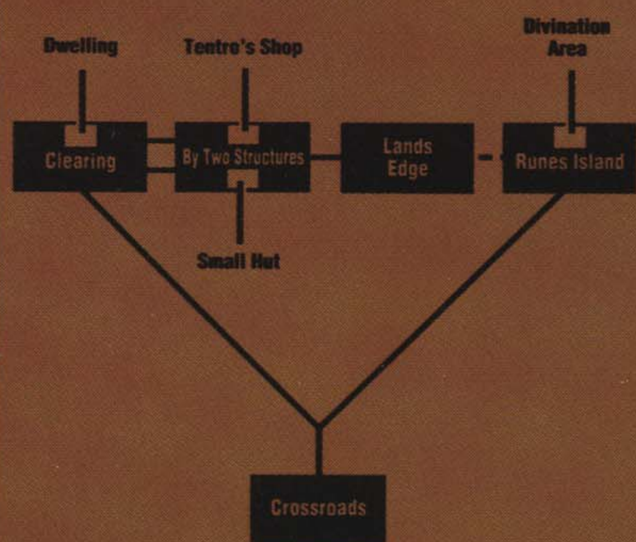


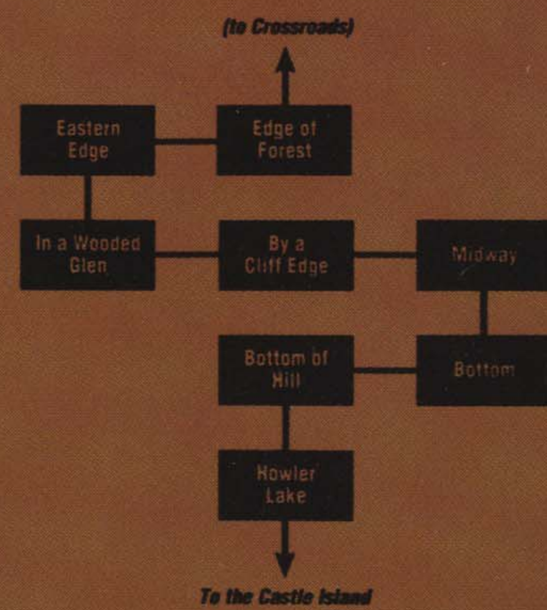












La soluzione di...............

MEANSTREET

by Cesare Pozzi

Carl Linsky vive al NAV Code 4660 ed ha insegnato all'Università di San Francisco (NAV Code 4663). Visitando l'appartamento di Carl si scopre un alberello di palma che può esser messo in relazione con il suo amico scienziato David Pope (NAC Code 6211) e con il lavoro svolto presso la Zeno Morph Corporation. Sempre nell'appartamento si può anche scoprire un appunto di Sonny Fletcher che vive al NAV Code 5170. Nel foglietto Sonny fa menzione delle Password Nexus che, decodificate, sono: BISHOP, QUEEN, STONEWALL, DRAGON, PONG, KING, ROCK, PAWN, CHECKMATE, GAMBIT, STALEMATE, CASTLE, KNIGHT, BLACK e WHITE.

La Passcard blu necessita della parola d'ordine BISHOP e viene usata nel magazzino di cui parleremo più tardi. (La passcard di trova nel laboratorio di Linsky / Warehouse, nella scatola di Band Aids situata nell'armadietto a muro - Security: nessuna).

Sempre nell'appartamento di Linsky si trova una cassaforte a muro, nascosta dietro il dipinto sulla parete in fondo, che contiene oggetti personali di un certo valore. Questi ultimi si possono vendere per raccogliere un po' di denaro da usare per informatori e soffiate. Anche Lee Chin è parecchio costosa, anche se ci sembra meglio e più economico utilizzare il "cervello" di Vanessa.

La fidanzata di Carl, Delores Lightbody, può essere localizzata al NAV Code 4920; esaminatela attentamente ed in profondità; chiedetele dello scienziato John Klaus che teme per la propria vita a causa della MTC Corporation, sussidiaria della Gideon Enterprise (NAV Code 4650). Quest'ultima è in relazione con il gruppo fascista Law And Order - il cui leader risponde al nome di Robert Knott (domicilio sconosciuto). Altri membri dell'organizzazione sono: Bazil Mallory (NAV Code 2713), Melba Wiedbush (NAV Code 4122) e Stanford Demille (Nav Code 3199). Klaus ci può dare una Green Passcard con la parola PAWN da utilizzare in congiunzione con questa.

J. Saint Gideon (NAV Code 3891) è l'ex-presidente della Gideon Enterprises e Frank Schimming (NAV Code 4650) è tutt'ora a capo della società. Non c'è da fidarsi di lui. Entrambi devono essere interrogati a riguardo della "Overlord", l'operazione sui microchip da impiantare nei cervelli umani. Visitate anche il vice-presidente della MTC, tale Tom Griffiths (NAV Code 4590), per ottenere informazioni relative alla Grey Passcard (Password: King). Non dimenticate di interrogare anche Arnold Dweeb (NAV Code 4610). Andate quindi al magazzino (Warehouse) che Carl ha affittato per gli ultimi dieci mesi al NAV Code 4675. Bisogna fermare l'operazione Overlord e distruggere il computer Nexus prima che quelli della Law And Order minaccino seriamente l'intero genere umano. Esplorate quindi la Warehouse in ogni angolo, anche quello più remoto. Le scalette vicino all'entrata vanno usate per ispezionare le grosse casse ammucchiate. Date una buona occhiata anche al computer - per fare ciò avrete bisogno della Green Passcard.

Non dimenticate di domandare agli interrogati notizie su loro stessi; essi tendono a cooperare e possono rivelare parecchie informazioni utilissime. C'è un uomo chiamato Cal Davis. Era un amico di Carl ed era a sua volta scienziato. Davis viene ritrovato morto a casa sua (Nav Code 3720) da Aaron Sternwood. Quest'ultimo può essere localizzato al NAV Code 0439. Se volete qualche informazione in più contattate il detective Smiley Monroe al precinto (NAV Code 3614). Occhio: una volta entrati in casa di Cal Davis il suo sistema di allarme si attiverà bloccando la porta di ingresso con una grata d'acciaio. Per uscire dovrete disattivarlo.

Le nostre investigazioni ci hanno portato ad un brutto personaggio che è meglio dimenticare; si tratta di Big Jim Slade (NAV Code 5612), un killer professionista che lavora al servizio della Law And Order. Il suo nuovo incarico consiste nell'assassinare Lola Lovetoy (NAV Code 4603): vi conviene cercare di salvarla! In casa di quest'ultima si può recuperare una chiave per un armadietto del deposito bagagli al NAV Code 5194. Abbiamo motivo di credere che vi si trovi la Black Passcard (PASSWORD: ROOK). E' una delle otto passcard da utilizzare per disattivare il computer della Nexus. Questo si trova molto probabilmente ad Alcatraz (NAV Code 4550). Le persone probabilmente coinvolte nell'operazione Overlord sono: Ron Morgan (NAV Code 1998 - possiede anche una casa al mare al NAV Code 6470), Jorge Valdez (NAV Code 4931), Brenda Perry (NAV Code 4577), Greg Call (NAV Code 4753), Tom Griffiths (NAV Code 4590), Bosworth Clark (NAV Code 9932), Della Lang (NAV Code 2111) e Sam Jones (NAV Code 0021) che possiede una Yellow Passacard (PASSWORD: QUEEN). Uno dei nostri pochi alleati risponde a Wanda Peck del Chronicle (NAV Code 4621). Chiedetele di Larry Hammond e di Ron Meat, che possiedono senza dubbio preziose informazioni sul Nexus, l'operazione Overlord e la MTC.

Gli uffici della Law And Order si trovano al NAV Code 5037: se li visitate state molto attenti!!

Anche se la figlia di Carl Linsky è una gran bella ragazza, non potrà aiutarci nell'investigazione perchè non sa proprio nulla di importante.

L'IMPORTANZA DELLE PASSCARD

Per disattivare il computer della NEXUS e sventare l'intera operazione Overlord dovete impadronirvi di otto passcard. Ognuna di queste appartiene ad uno scienziato.

SCIENZIATI	NAV Code
CARL LINSKY	4660 / 4663 / 4675
CARL DAVIS	3720
SAM JONES	0021
JOHN KLAUS	7012
LARRY HAMMOND	4935
RON MORGAN	1998 / 6470 / 1710
GREG CALL	4753 / 8911 / 1700
BOSWORTH CLARK	9932

PASSWORD	PASSWORD
BLUE	Bishop
BLACK	Rook
PURPLE	Knight
GREEN	Pawn
ORANGE	Checkmate
GREY	King
YELLOW	Queen
RED	Stalemate

PASSCARD	LOCAZIONE
BLUE	NAV Code 4675 (dentro alla scatola di Band Aid)
ORANGE	NAV Code 3270 (in una scatola dentro alla gabbia)
GREY	NAV Code 5037 (nella cassaforte)
RED	NAV Code 6470 (nella vasca dei piranha)
GREEN	NAV Code 7012 (John ve la darà)
BLACK	NAV Code 5194 (in un armadietto)
PURPLE	NAV Code 8911 (nella mensola vicino al vino)
YELLOW	NAV Code 0021 (Sam ve la darà)

CONSIGLI GENERALI

1) Controllate gli spostamenti delle persone che conoscete.
2) Quasi sempre è meglio corrompere le persone piuttosto che intimidirle.
3) Non preoccupatevi del gorilla; un asta al NAV Code 8911 vi servirà per risolvere il problema della scatola.
4) Big Jim Slade verrà ucciso: siate perciò veloci nell'interrogarlo.
5) Robert Knott sarà a sua volta eliminato se gli chiederete notizie sulla Gideon Enterprises.
6) J. St Gideon è la mente, Griffith il braccio!
7) Frank Schimming è più di un buon amico per Lola Lovetoy.
8) Se volete farvi una sana risata mandate in play il videonastro (NAV Code 4670) al NAV Code 4605.
9) Vanessa e Li Chin sono utili solo per ottenere nuovi NAV Code.
10) Se avete problemi economici dovrete darvi alla caccia di taglie. Tenete giù la testa e sparate a raffica. Avanzate lentamente alla fine della sequenza perchè proprio in questi attimi finali è più facile venire colpiti.
11) Concentratevi sulla ricerca delle Passcard: se non le possedete tutte non potrete finire il gioco.
12) Una volta collezionate tutte le passcard andate al computer principale della Gideon Enterprise (NAV Code 4550). Verrete catturati, ma non preoccupatevi. Una volta raggiunta la stanza con la fornace prendete la maschera dal pannello ed attivate la fornace con il telecomando. Un robot entrerà a spegnerla e dovrete scappare prima che la porta si richiuda. Eccovi nella stanza del computer: le passcard e le relative password devono essere inserite nel giro di un minuto!!! Eseguita l'operazione godetevi la fine del gioco!

CORPORATION

Ecco la guida completa al primo livello di questo "giocaccio" della Core Design. Se avete avuto la sfortuna di comprarlo (leggete sempre prima le nostre recensioni!!!) non rammaricatevi troppo: con la nostra guida completa potrete almeno finirlo!!!

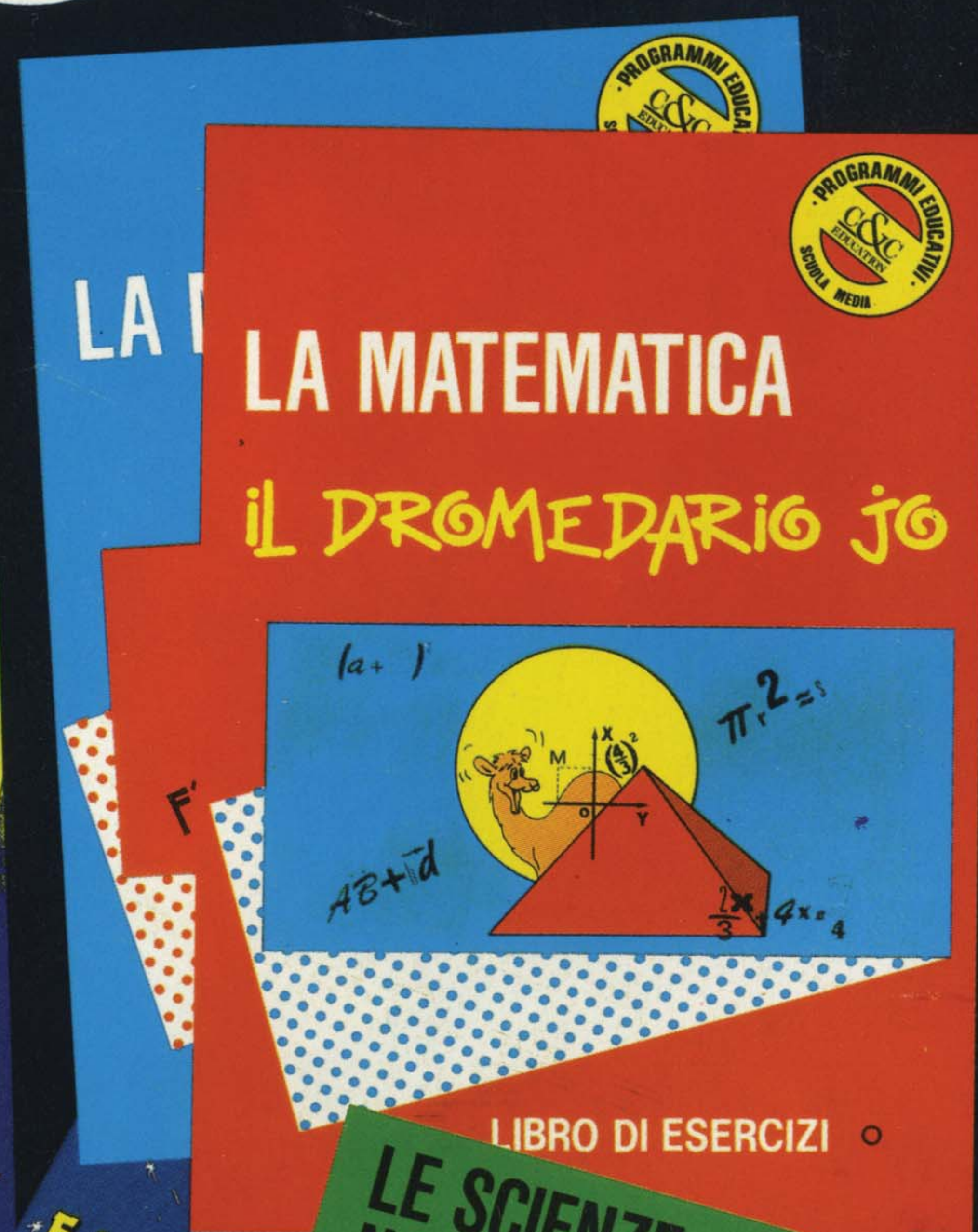
PRIMO LIVELLO:
La cosa più importante da non dimenticare è di mantenere ordinato e funzionale il nostro backpack; ogni cosa al suo posto dunque, al fine di poter utilizzare immediatamente qualsiasi oggetto in nostro possesso!
Quindi, toglietevi qualsiasi cosa avete in testa e indossate il visore (visor) che potete trovare nella tasca sul vostro petto (chest pocket). Non dimenticate di raccogliere gli oggetti che avete lasciato fino a qui.
All'inizio del gioco vi trovate in un ascensore posizionato all'angolo in alto a sinistra del quinto piano. SIete rivolti verso EST. Uscite dall'ascensore e girate a destra. Sparate alla telecamera e portatevi al crocevia proprio sotto quest'ultima: girate nel corridoio a destra. Dovreste scorgere un'apertura nel muro dove, se guardate bene, si trova una Chrome Dome. Camminateci vicino e quindi cliccate sull'icona a forma di occhio. Vedrete un Drink Dispenser (se non lo vedete significa che non gli siete abbastanza vicini!): prendetelo!
Giratevi verso EST e vedrete un grosso granchio appropinquarsi; ignoratelo ed entrate nella prima porta a sinistra proprio appena prima del "bestio". Una volta nella nuova stanza giratevi verso OVEST e scoprirete un'altra cupoletta. Prendetela (vi servirà a riempire il Drink DIspenser), uscite e girate a sinistra (EST). Il granchio vi sarà ora molto vicino. Fermatevi prima di raggiungerlo; spostatevi il più possibile a destra del corridoio, inginocchiatevi e girate lentamente verso sinistra. Dovreste esser in grado di scorgere una nicchia, vicino al granchio, in cui troverete un tozzo oggetto metallico con sopra tre lenti colorate. Sparategli ed il granchio scomparirà (si trattava infatti di un ologramma!).
Alzatevi, girate verso EST ed entrate nella prima porta a sinistra. Dentro alla stanza c'è una cupoletta che continene un grimaldello (lock pick), di cui avrete terribilmente bisogno (c'è bisogno che vi dica di prenderlo?!?!). Tenete d'occhio il vostro livello di energia perchè, a questo punto, sarà senza dubbio un po' basso. Per ricostituirlo utilizzate il dispenser. Lasciate la stanza, ma fate molta attenzione. Molte sentinelle robotizzate pattugliano la zona. Se le incontrate cercate di sparare prima che lo facciano loro. Girate ad EST ed entrate nella penultima porta a sinistra. Attenzione, ad aspettarvi c'è il più grosso robot mai costruito (almeno in un altro videogioco), che spara missili di potenza distruttiva davvero devastante. Sparategli perciò alla svelta, quindi camminate fino al muro a nord e girate a destra. C'è una porta nell'angolo a nord-est della stanza. Inneescate una granata, aprite la porta e lanciateci dentro l'ordigno. Ciò servirà a mandare in pezzi la sentinella meccanica che si cela nella nuova stanza. Girate a destra entrandovi. Ora dovreste vedere un traliccio di metallo con una cupoletta in cima. Esaminatelo più da vicino e scoprirete che si tratta di un monitor. Manipolatelo per far apparire l'immagine di un computer. Trovate il vostro Security Pass e manipolatelo. Apparirà nella fessura del terminale. Puntate alla parola "Security Access" e quindi cliccate sulla fibbia della vostra cintura e manipolate l'estremità in piombo per inserirla nel terminale. Ciò vi permette di ricostituire il vostro livello di energia.
Ritornate al corridoio e procedete verso sud. Al crocevia carbonizzate la telecamera e prendete la prima biforcazione a destra. Aprite la prima porta sulla deestra ed ammazzate la sentinella. Attraversate la stanza fino ad arrivare alla porta ricoperta con il pannello grigio: è chiusa a chiave, AH! Utilizzate l'icona a forma di occhio per far apparire una piccola tastiera. Manipolatela per farne apparire uno più grande. Manipolate il Lock Pick; la piccola tastiera dovrebbe ora attivarsi mentre il lock pick prova tutte le possibili combinazioni. Quando azzeccherà quella giusta i numeri che la compongono appariranno sullo schermo: prendetene subito nota su un foglietto. Tutte le porte chiuse di un livello impiegano la stessa combinazione! Avrete poi solo cinque secondi di tempo per entrare prima che la porta si richiuda, sigillandosi nuovamente.
Una volta entrati nella nuova stanza, sparate alla sentinella ed ignorate il granchio. Guardatevi intorno e troverete lo Scanman Hologram Viewer (visore per ologrammi) ed un ologramma. Dirigetevi verso sud ritornando al corridoio e quindi girate a sinistra per procedere verso EST. Al crocevia girate a destra e manipolate la tastiera di controllo della porta con la macchia bianca. Si tratta dell'ascensore. Aspettatelo, eentrateci, usate il vostro security pass e selezionate il livello numero 4. Voilà, avete completato il primo livello, rimanete sintonizzati!!!

PRIGIONE
Prima o poi ci finirete senz'altro. L'unica via d'uscita consiste nell'utilizzare le bombe. Camminate fino all'angolo a sud-ovest della stanza, manipolate la bomba e digitate il numero 30. Cliccate sul vostro orologio impostando un timer conveniente (ad esempio 30 secondi), cliccate sul tasto rosso "arm" sulla bomba. Andate velocemente al lato opposto della stanza e giratevi guardando l'ordigno. Booooomm! L'esplosione vaporizzerà gran parte della stanza, dell'arredamento e dei mostri che vi si trovano, quindi andate subito al più vicino ascensore e scappate!

CONSIGLI GENERALI:
1) Usate le bombe solo per fuggire di prigione
2) Tenete costantemente d'occhio il vostro livello di energia
3) State lontani dalle porte quando attraversate un corridoio: potrebbero aprirsi automaticamente facendovi attirare l'attenzione delle sentinelle.
4) Avvicinatevi alle porte il più frontalmente e centralmente possibile: se ci arrivate da angolazioni insolite potreste perdere la trebisonda
5) Per mettere il gioco in pausa eesaminate la vostra pistola

CAMBIA IDEA SUL TUO COMPUTER!







PER IMPARARE DIVERTENDOTI...
PER DIVERTIRTI IMPARANDO...

EDUCATIVI C.T.O.



Disponibile per:
PC e AMIGA